

발간등록번호

11-1371000-001190-10

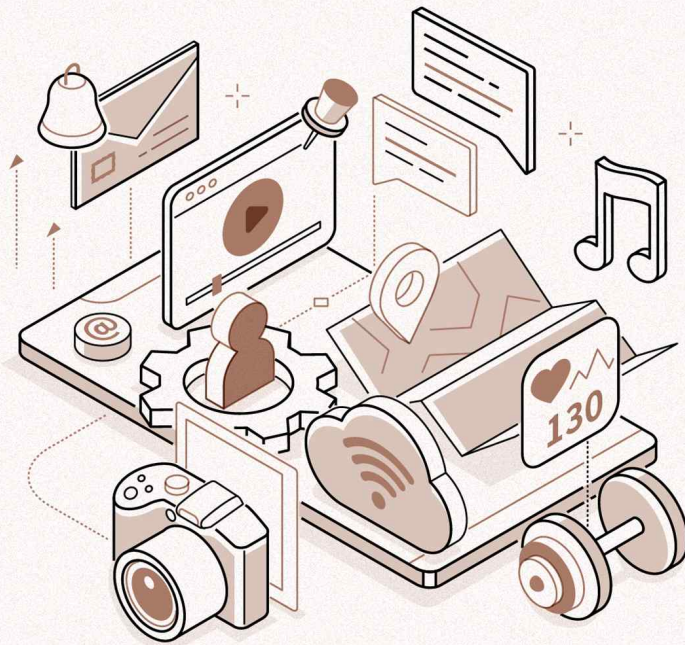


승인번호
제 113025 호

2025년 상반기 문화체육관광 일자리 현황조사

결과 보고서

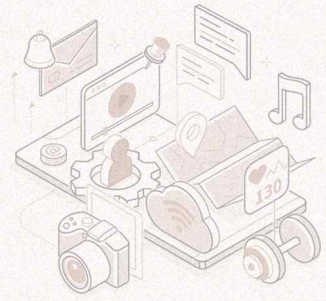
2025.11.



일 러 두 기

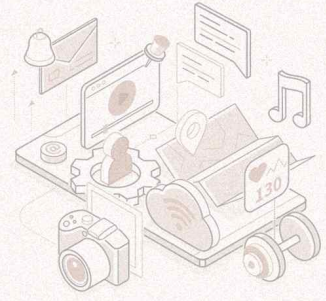
- 본 조사는 2025년 1분기 ~ 2분기를 기준으로 각각 실시한 「문화체육관광 일자리 현황 조사」 결과를 집계하여 수록한 것임(승인번호 제 113025호)
- 본 조사는 문화체육관광 관련 산업을 영위하는 사업체를 대상으로 표본 조사를 실시하고 그 결과를 바탕으로 추정된 수치이므로, '통계청, 경제활동인구조사', '고용노동부, 사업체노동력조사' 등 고용 관련 조사와는 조사 대상, 조사 기준, 조사 방법 등이 서로 달라 자료 이용 시 유의하여야 함
- 각 산업별 분류 체계는 한국문화관광연구원에서 구축한 「문화체육관광 분야 사업체 표본틀」을 활용하며, 결과는 '콘텐츠 산업'과 '문화예술 산업'을 '문화 산업'으로 병합하여 제시함
- 종사자 수의 조사 기준시점은 1분기는 3월 31일, 2분기는 6월 30일이며, 임금과 근로시간의 조사 기준 시점은 1분기는 3월 급여계산 기간, 2분기는 6월 급여계산 기간임
- 산업, 종사자 규모, 조직 형태에 따른 표의 경우 1~2분기를 기준으로 작성하였음
- 복수의 업종을 영위하는 경우 주 업종을 기준으로 작성하였음
- 종사상지위 유형 중 파견근로자는 전체 종사자에 포함하지 않음
- 프리랜서는 응답자가 근로계약 관계가 아닌 하도급 관계로 판단하여 종사자에서 제외될 가능성이 있음
- 임금 및 근로시간은 상용 및 임시·일용근로자만을 대상으로 조사한 결과임
- 모든 통계자료는 세목과 총계가 각각 반올림되었으므로 세목의 합계가 총계와 일치하지 않을 수 있음
- 해당 자료가 없거나 미상일 경우는 [-]을 표시함
- 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 「2025년 문화체육관광 일자리 현황 조사 OO페이지에서 전채 또는 역재」라고 기재하여야 함
- 수록된 결과에 대한 문의사항은 한국문화관광연구원 데이터전략실(☎02-2669-8955) 또는 문화체육관광부(☎044-203-2395)로 문의 바람

CONTENTS



제 1 장. 조사 개요	I. 조사 개요 5
	II. 분류 체계 10
	III. 표본 설계 11
	IV. 표본 규모 14
	V. 추정 16
	VI. 상대표준오차 17
	VII. 용어 해설 18
제 2 장. 조사결과 요약 21
제 3 장. 조사결과	I. 고용부문 27
	1. 종사자 현황 27
	1) 전체 27
	2) 종사상지위별 29
	3) 성별 33
	4) 35세 미만(청년층) 35
	5) 장애인 37
	6) 외국인 39
	2. 기타 고용 현황 41
	1) 주52시간제 도입 여부 41
	2) 유연근무제 도입 여부 43

CONTENTS



제 3 장. 조사결과	II. 근로실태부문	45
	1. 임금	45
	1) 전체	45
	2) 종사상지위별	47
	2. 근로시간	50
	1) 전체	50
	2) 종사상지위별	52
부록. 설문지	55

CONTENTS

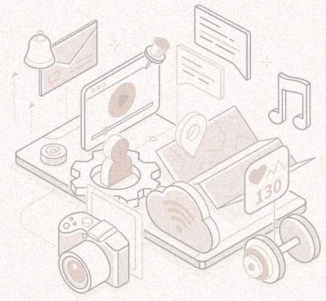


표 목차

표 1-1 조사 연혁	5
표 1-2 조사 기간	6
표 1-3 조사 내용	7
표 1-4 문화체육관광산업 분류 체계	10
표 1-5 문화체육관광산업 모집단 연혁	10
표 1-6 산업별·종사자 규모별 모집단 수	12
표 1-7 산업별·종사자 규모별 표본 수(1분기)	14
표 1-8 산업별·종사자 규모별 표본 수(2분기)	15
표 1-9 산업별 종사자 수 상대표준오차	17
표 3-1 문화체육관광산업 종사자 동향	28
표 3-2 25년 1·2분기 문화체육관광산업 종사자	28
표 3-3 종사상지위별 종사자 동향	30
표 3-4 25년 1분기 종사상지위별 종사자	30
표 3-5 25년 1분기 종사상지위별 종사자 (계속)	31
표 3-6 25년 2분기 종사상지위별 종사자	31
표 3-7 25년 2분기 종사상지위별 종사자 (계속)	32
표 3-8 성별 종사자 동향	34
표 3-9 25년 1·2분기 성별 종사자	34
표 3-10 35세 미만(청년층) 종사자 동향	36
표 3-11 25년 1·2분기 35세 미만 종사자	36
표 3-12 장애인 종사자 동향	38
표 3-13 25년 1·2분기 장애인 종사자	38
표 3-14 외국인 종사자 동향	40
표 3-15 25년 1·2분기 외국인 종사자	40
표 3-16 25년 1·2분기 주52시간제 도입 여부	42
표 3-17 25년 1·2분기 유연근무제 도입 여부	44
표 3-18 임금 동향(1인당 월평균)	46
표 3-19 25년 1·2분기 임금(1인당 월평균)	46
표 3-20 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)	48
표 3-21 25년 1·2분기 임금(1인당 월평균)	49
표 3-22 근로시간 동향(1인당 월평균)	51
표 3-23 25년 근로시간(1인당 월평균)	51
표 3-24 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)	53
표 3-25 25년 1·2분기 근로시간(1인당 월평균)	54

2025년 문화체육관광 일자리 현황조사

CONTENTS

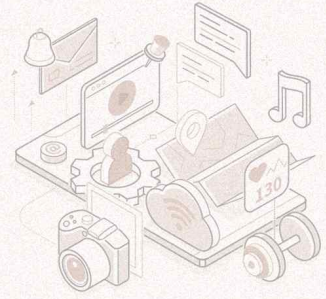


그림 목차

그림 1-1 문화체육관광산업 전체 사업체 수	11
그림 3-1 문화체육관광산업 종사자 동향	27
그림 3-2 종사상지위별 종사자 동향	29
그림 3-3 성별 종사자 동향	33
그림 3-4 35세 미만(청년층) 종사자 동향	35
그림 3-5 장애인 종사자 동향	37
그림 3-6 외국인 종사자 동향	39
그림 3-7 주52시간제 도입 여부	41
그림 3-8 유연근무제 도입 여부	43
그림 3-9 임금 동향(1인당 월평균)	45
그림 3-10 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)	47
그림 3-11 근로시간 동향(1인당 월평균)	50
그림 3-12 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)	52

CHAPTER

I

조사 개요



조사개요 요약

조사 목적 문화체육관광 분야의 일자리 현황 등을 파악하여 국정과제인 일자리 창출 정책 수립 등에 필요한 시의성 높은 통계 제공
※ 추진 근거: 국가승인통계(제113025호)

조사 기간 1분기(3월 31일 기준) 조사: 2025년 5월~6월
2분기(6월 30일 기준) 조사: 2025년 7월~8월

조사 대상 조사 기준시점 현재 문화·관광·스포츠 분야 사업을 영위하는 상시종사자 1인 이상의 사업체

표본설계 통계청의 '2020년 경제총조사' 자료를 토대로 기업통계등록부와 연계한 문화체육관광 사업체 표본들을 활용해 표본설계 및 모수 추정

조사 방법 면접조사, 비대면조사(전화, 이메일, 팩스 등) 병행

조사 내용 문화체육관광산업 고용 및 근로실태
- 사업체 현황, 종사자 수, 임금 및 근로시간 등

I. 조사 개요

1. 조사 배경 및 목적

- 급변하는 일자리 환경에 적시 대응하고, 문화체육관광 분야의 일자리 정책을 지원할 수 있는 상세하고, 신속한 일자리 통계 필요
 - 문화체육관광 분야 전체를 조망하는 종합적인 일자리 지표 및 일자리 정책의 효과성을 판단할 수 있는 세부 지표 요구 증대
- 본 조사를 통해 문화·체육·관광 분야의 일자리 현황 등을 파악하여 국정과제인 일자리 창출 정책수립 등에 필요한 시의성 높은 통계 제공
 - 여러 산업이 융합 되어 있는 문화·체육·관광 분야의 업종 특성을 고려, 분야별 세분화된 일자리 통계 생산 및 분석

2. 법적 근거

- 통계법 제18조 제1항에 의해 승인된(2020년 1월 지정) 일반통계(승인번호 제 113025호)

3. 조사 연혁

- 19년 시범조사를 시작으로 20년 1회차 조사는 국가승인통계 지정, 21년 반기별, 22년부터 분기별로 조사 실시

표 1-1 | 조사 연혁

연도	내용
2025	- 모집단 변경: 21년 모집단 → 22년 모집단
2024	- 모집단 변경: 통계청, 전국 사업체 조사 → 통계청, 경제총조사
2023	
2022	- 조사 주기 변경: 반기별 조사(1년 2회 시행) → 분기별 조사(1년 4회 시행) - 표본 크기 변경: 회차별 5,000개 → 회차별 3,000개
2021	- 통계청 통계 승인 변경(2021년 1월) · 4개 대분류 → 3개 대분류로 변경(콘텐츠산업, 문화예술산업을 문화산업으로 통합) · 종사자 유형을 종사상 지위별, 일자리 유형별 분류 → 종사상 지위별로만 분류
2020	- 통계청 승인 통계 지정(2020년 1월)
2019	- 시범 조사 실시(상반기 1회)

4. 조사 기간

- 분기별 약 5주간 3,000개 사업체에 대한 실사 진행

표 1-2 | 조사 기간

분기	조사 기준 시점	조사 대상 기간	실사 기간
1분기	2025년 3월 31일	2025년 1월 1일 ~ 3월 31일	2025년 5월 19일 ~ 6월 20일
2분기	2025년 6월 30일	2025년 4월 1일 ~ 6월 30일	2025년 7월 14일 ~ 8월 22일

5. 조사 대상

- 조사 기준 시점 현재 국내에서 문화체육관광 산업을 영위하고 있는 상시종사자 1인 이상의 사업체
- 표본 수: 분기별 3,000개(1~4분기 전체 12,000개)

6. 조사 단위

- 사업체 단위(단독사업체, 지사(지점) 등)
 - 사업체란 영리·비영리를 불문하고 일정한 물리적 장소에서 재화의 생산판매, 서비스 제공 등 경제활동을 독립적으로 수행하고 있는 모든 경영단위를 의미함
 - 1개의 기업체가 여러 개의 장소에서 산업활동을 할 경우 각 장소별 별개의 사업체로 파악하여 조사 개별 사업체별(본사(지사 제외), 지사(점), 영업소 등) 조사표 작성

7. 조사 내용

- 조사 내용은 일자리 부문, 고용 부문, 근로실태 부문으로 구성

표 1-3 | 조사 내용

조 사 항 목		세 부 항 목
고용 부문	■ 일반 현황	- 사업체명, 대표자명, 대표자 성별, 소재지, 설립연도, 조직형태, 법인형태, 자본금, 매출액, 주력 업종 - 문화체육관광 관련 사업 비중(매출액 기준)
	■ 종사자 현황	- 종사상 지위별, 성별 종사자 수 - 35세 미만(청년층) 종사자 수 - 장애인 종사자 수 - 외국인 종사자 수
근로실태 부문	■ 임금	- 월 임금총액
	■ 근로시간	- 월 근로시간 총계(실제근로시간, 초과근로시간) - 주52시간제 도입 여부 - 유연근무제 도입 여부

8. 조사체계

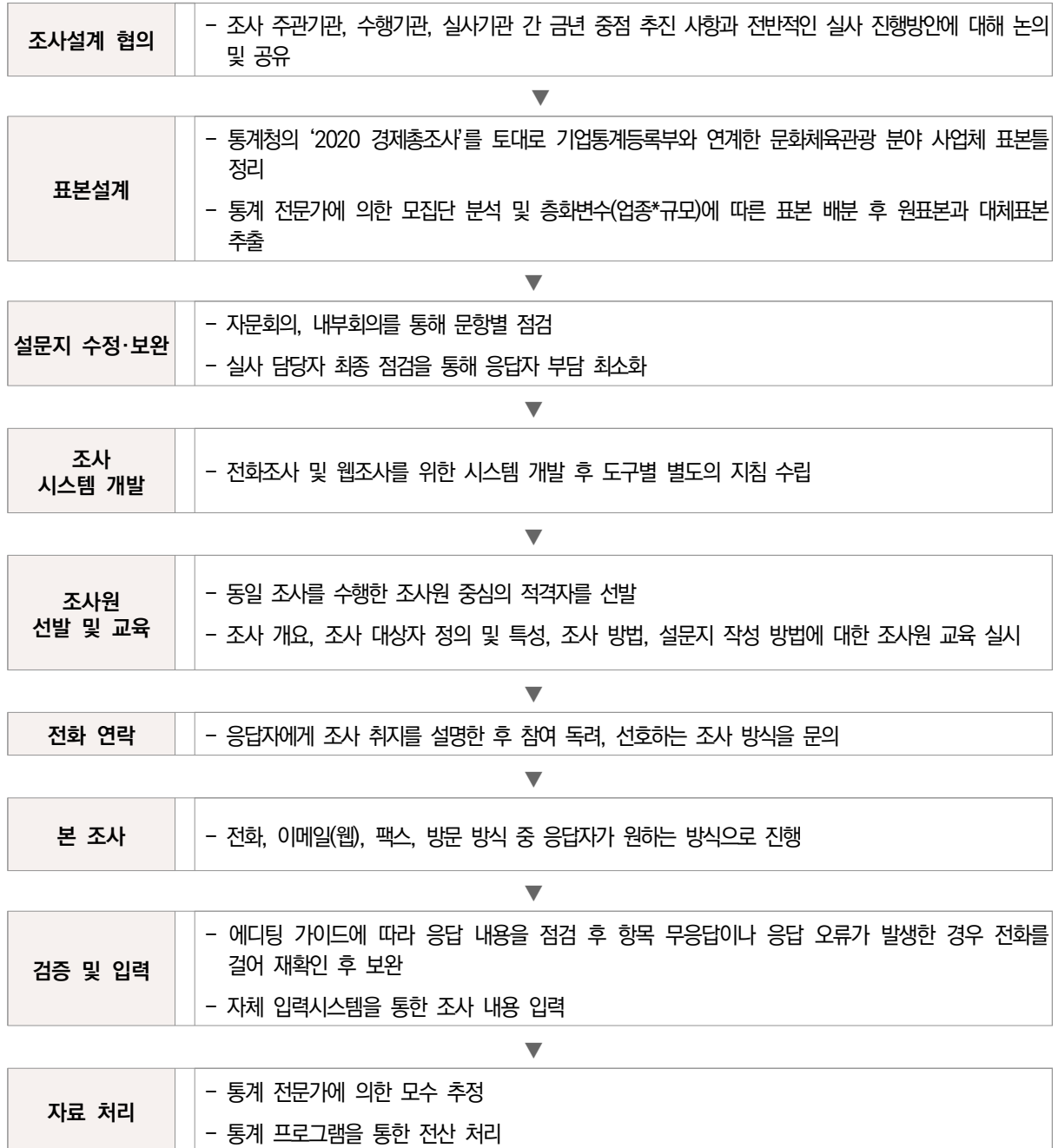
조사 주관기관: 문화체육관광부(기획혁신담당관)

조사 수행기관: 한국문화관광연구원

조사 실사기관: (주)한국리서치

9. 조사 방법

- 조사원이 사업체를 방문하여 응답자를 만나 설문지를 작성하는 면접조사 방식을 원칙으로 하나, 사업체 내부 사정 등으로 대면조사를 거부하거나 비대면 조사를 원할 경우에는 전화, 이메일(웹), 팩스 조사를 병행하여 참여율을 제고함



10. 결과 공표

- 공표 범위
 - 산업: 문화체육관광산업 전체 및 3개 산업별(문화산업, 관광산업, 스포츠산업) 일자리 현황
 - 2020년까지 콘텐츠, 문화예술, 관광, 스포츠산업으로 4개 산업으로 분류하였으나, 2021년부터 콘텐츠와 문화예술산업은 중복 영역*(출판, 시각예술 등)이 존재하여, 이를 '문화산업'으로 결합하여 3개 산업으로 분류하여 공표
 - * 콘텐츠산업(문화산업진흥기본법, 콘텐츠산업 진흥법)과 문화예술산업(문화예술진흥법)은 각자 관련법에 명시되어 있는 산업으로 관련법의 정의상 중복되는 영역이 존재함
 - 내용: 문화체육관광산업 종사자 현황, 근로 실태 등
- 공표주기 : 반기
- 공표방법 : 보고서 발간 및 인터넷 게재

II. 분류 체계

- 문화체육관광산업 분류 체계는 △문화산업 △관광산업 △스포츠산업의 3개 대분류, 25개 중분류로 구성됨
- 본 분류 체계는 문화체육관광부 소관 산업의 일자리 통계 생산을 목적으로 구축했으며, 기존 산업별 특수분류* 등을 준용하여 구성함
 - * 콘텐츠산업·저작권산업·스포츠산업·관광산업 특수분류 적용 및 특수분류가 없는 예술산업의 경우 관련 연구의 문화산업 임의 분류(한국문화관광연구원, 2016) 적용
- 문화체육관광산업 모집단은 통계청의 ‘2020년 경제총조사’를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 분류 체계에 규정된 3개의 산업을 영위하는 사업체임

표 1-4 | 문화체육관광산업 분류 체계

대분류	중분류
문화	① 출판산업, ② 만화산업, ③ 음악산업, ④ 영화산업, ⑤ 게임산업, ⑥ 애니메이션산업 ⑦ 방송산업, ⑧ 광고산업, ⑨ 캐릭터산업, ⑩ 지식정보산업, ⑪ 콘텐츠솔루션산업, ⑫ 공연산업 ⑬ 미술산업, ⑭ 공예산업
관광	① 관광 쇼핑업(도매업 제외), ② 관광 운수업, ③ 관광 숙박업 ④ 관광 음식점 및 주점업, ⑤ 여행사 및 여행 보조 서비스업, ⑥ 국제회의업, ⑦ 문화 오락 및 레저산업, ⑧ 카지노업
스포츠	① 스포츠시설업, ② 스포츠용품업, ③ 스포츠서비스업

- 25년 조사는 ‘2020년 경제총조사’를 토대로 기업통계등록부와 연계한 모집단을 활용함

표 1-5 | 문화체육관광산업 모집단 연혁

기준 연도	모집단 구축	모집단 수
2025년	‘2020년 경제총조사’를 토대로 22년 기업통계등록부와 연계한 문화체육관광 분야 사업체 표본들	513,878개
2024년	‘2020년 경제총조사’를 토대로 20년 기업통계등록부와 연계한 문화체육관광 분야 사업체 표본들	475,485개
2023년		
2022년	‘2019년 기준 전국사업체조사’를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축	486,427개
2021년		
2020년	‘2018년 기준 전국사업체조사’를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축	490,488개

III. 표본 설계

1. 모집단 분석

1) 모집단 정의

- 목표 모집단: 문화체육관광 사업을 영위하고 있는 사업체
- 조사 모집단: 2020년 기준 '경제총조사'를 토대로 22년 '기업통계등록부'와 연계한 문화체육관광 산업을 영위하는 약 51만 4천 여 개 사업체
- 표본추출틀: 한국문화관광연구원에서 구축한 문화체육관광 사업체 표본틀을 활용

2) 조사모집단 분석

- 모집단 분석 결과, 전체 사업체 수는 513,878개임
 - 산업별, 문화산업 317,888개, 관광산업 72,525개, 스포츠산업 123,465개로 문화산업의 사업체 수가 가장 많음
 - 종사자 규모별 1~4인 464,744개, 5~9인 29,828개, 10~19인 10,831개, 20~49인 5,649개, 50~99인 1,569개, 100~299인 991개, 300~499인 148개, 500인 이상 118개로 1~4인의 소규모 사업체가 전체의 90.4%로 대다수를 차지함

그림 1-1 | 문화체육관광산업 전체 사업체 수

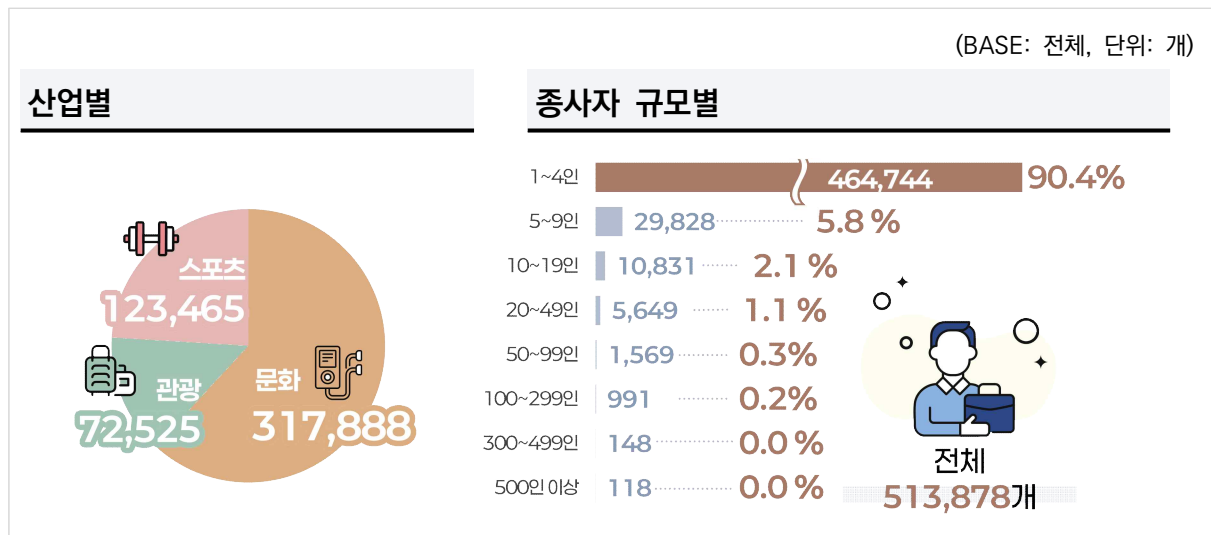


표 1-6 | 산업별·종사자 규모별 모집단 수

산업구분	종사자규모								합계	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
문화	출판산업	32,431	2,456	1,145	646	161	64	15	9	36,927
	만화산업	1,006	72	35	32	19	*	.	*	1,174
	음악산업	32,149	288	75	26	6	*	*	.	32,553
	영화산업	5,000	469	268	275	20	*	*	.	6,044
	게임산업	12,579	2,021	454	177	61	72	16	18	15,398
	애니메이션산업	649	90	66	65	16	*	*	.	898
	방송산업	3,979	477	249	229	77	55	12	9	5,087
	광고산업	3,985	1,182	787	455	139	76	10	6	6,640
	캐릭터산업	3,323	286	104	40	11	8	.	.	3,772
	지식정보산업	11,681	1,344	368	225	79	58	14	19	13,788
	콘텐츠솔루션산업	902	155	136	102	37	55	9	5	1,401
	공연산업	48,053	2,207	648	277	87	49	8	.	51,329
	미술산업	47,888	2,281	702	287	64	39	*	*	51,264
	공예산업	87,737	2,718	792	283	64	13	*	*	91,613
중합계	291,362	16,046	5,829	3,119	841	527	93	71	317,888	
관광	관광 쇼핑업	553	*	18	9	10	7	*	.	629
	관광 운수업	728	200	423	472	98	19	*	*	1,953
	관광 숙박업	31,005	1,412	499	374	123	74	20	12	33,519
	관광 음식점 및 주점업	12,667	1,665	770	323	79	7	.	.	15,511
	여행사 및 여행보조 서비스업	12,480	797	255	165	28	18	*	*	13,750
	국제회의업	648	86	41	*	4	.	*	.	796
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업	4,872	720	389	233	80	48	*	*	6,349
	카지노업	.	*	.	*	3	4	3	6	18
중합계	62,953	4,912	2,395	1,593	425	177	34	36	72,525	
스포츠	스포츠시설업	35,437	3,810	1,329	515	171	234	16	8	41,520
	스포츠용품업	39,464	2,130	645	283	84	*	5	*	42,633
	스포츠서비스업	35,528	2,930	633	139	48	*	.	*	39,312
중합계	110,429	8,870	2,607	937	303	287	21	11	123,465	
합계	464,744	29,828	10,831	5,649	1,569	991	148	118	513,878	

2. 표본설계

1) 총화

- 문화체육관광 중분류 업종(25개)과 사업체 규모(8개)를 기준으로 총화
 - 사업체 규모는 아래와 같이 8개 층으로 구분하고, 500인 이상의 사업체는 전수 조사를 목표로 함
 - 조사 현실을 감안하고 추정의 정확성을 높이기 위해 공표는 300인 이상으로 함

표본조사							전수조사
1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상

2) 표본배정

- 목표 표본 크기는 3,000개로 4단계에 걸쳐 표본 배정함
 - 1단계 : 산업 대분류별 표본 규모 배정
 - * 상대표준오차 기준 배정
 - 2단계 : 산업 중분류별 표본 규모 배정
 - 3단계 : 종사자 규모별 표본 규모 배정
 - * 파워 배정과 제공근 비례 배정 방식 시뮬레이션
 - 4단계 : 절충배정
 - * 모집단 수가 5개 이하인 경우, 전수조사

3) 표본추출

- 표본추출은 계통추출 방식을 사용함
 - 이는 동일 산업, 동일 규모를 유지하여 원표본과 유사한 예비표본을 마련하기 위함임
 - 종사자 규모, 행정구역을 기준으로 전수층을 제외하고 10배의 예비표본을 추출하여 조사하게 함으로써 조사원의 선택 편향을 차단함

IV. 표본 규모

- 1분기 3,253개, 2분기 3,331개 사업체가 조사에 참여함
 - 1분기: △문화산업 1,634개, △관광산업 747개, △스포츠산업 872개
 - 2분기: △문화산업 1,649개, △관광산업 757개, △스포츠산업 925개

표 1-7 | 산업별·종사자 규모별 표본 수(1분기)

산업	종사자 규모								전체	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
문화	출판산업	65	24	16	13	9	11	7	6	151
	만화산업	40	12	3	5	5	3	2	1	71
	음악산업	102	18	5	5	2	2	1	1	136
	영화산업	39	9	14	12	2	2	1	0	79
	게임산업	36	19	9	7	7	7	7	11	103
	애니메이션산업	18	8	5	5	8	4	1	0	49
	방송산업	27	11	10	8	9	13	3	4	85
	광고산업	16	10	7	10	8	9	2	2	64
	캐릭터산업	29	15	5	2	2	0	0	0	53
	지식정보산업	18	9	7	7	6	9	1	8	65
	콘텐츠솔루션산업	20	9	9	12	4	6	2	0	62
	공연산업	133	30	19	25	14	17	3	0	241
	미술산업	122	27	30	21	13	3	0	0	216
	공예산업	179	32	20	19	4	4	1	0	259
소계	844	233	159	151	93	90	31	33	1,634	
관광	관광 쇼핑업	32	3	3	7	3	2	0	1	51
	관광 운수업	6	4	8	9	8	5	2	5	47
	관광 숙박업	122	22	18	15	15	17	2	10	221
	관광 음식점 및 주점업	51	17	15	11	4	1	1	0	100
	여행사 및 여행보조 서비스업	53	16	12	16	3	3	5	4	112
	국제회의업	19	14	15	9	2	2	0	0	61
	문화 오락 및 레저 스포츠산업	51	20	11	19	17	16	4	3	141
	카지노업	0	0	0	0	3	4	1	6	14
소계	334	96	82	86	55	50	15	29	747	
스포츠	스포츠시설업	156	36	30	34	16	20	5	4	301
	스포츠용품업	235	40	36	24	8	8	1	2	354
	스포츠서비스업	122	25	30	16	11	11	1	1	217
소계	513	101	96	74	35	39	7	7	872	
전체	1,691	430	337	311	183	179	53	69	3,253	

표 1-8 | 산업별·종사자 규모별 표본 수(2분기)

산업		종사자 규모							전체	
		1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인		500인 이상
문 화	출판산업	59	24	16	14	20	10	8	6	157
	만화산업	35	11	8	8	5	3	2	1	73
	음악산업	91	24	9	6	2	2	1	1	136
	영화산업	36	11	13	14	3	2	1	0	80
	게임산업	35	19	10	8	8	6	8	11	105
	애니메이션산업	18	7	9	7	8	4	1	0	54
	방송산업	24	10	11	7	12	12	3	4	83
	광고산업	13	9	10	10	7	7	2	2	60
	캐릭터산업	29	16	11	4	2	2	0	0	64
	지식정보산업	17	10	6	6	7	9	1	8	64
	콘텐츠솔루션산업	21	8	9	14	3	5	2	0	62
	공연산업	131	25	18	20	26	16	3	0	239
	미술산업	120	27	18	27	13	6	1	0	212
	공예산업	176	33	22	16	6	5	2	0	260
소계		805	234	170	161	122	89	35	33	1,649
관 광	관광 쇼핑업	30	3	5	10	6	2	0	1	57
	관광 운수업	7	5	5	12	5	5	2	5	46
	관광 숙박업	134	21	17	14	11	15	3	13	228
	관광 음식점 및 주점업	48	20	15	9	5	1	1	0	99
	여행사 및 여행보조 서비스업	51	14	14	16	4	4	5	5	113
	국제회의업	23	11	12	10	3	2	0	0	61
	문화 오락 및 레저 스포츠산업	53	16	14	20	14	15	3	3	138
카지노업	0	0	0	1	2	5	1	6	15	
소계		346	90	82	92	50	49	15	33	757
스 포 츠	스포츠시설업	172	40	37	29	15	25	8	4	330
	스포츠용품업	262	35	37	22	12	9	1	2	380
	스포츠서비스업	115	29	23	16	17	13	1	1	215
소계		549	104	97	67	44	47	10	7	925
전체		1,700	428	349	320	216	185	60	73	3,331

V. 추정

1) 종사자 수 500인 미만 사업체 가중치

- 가중치는 설계 가중치와 다양한 보정 인자를 이용하여 최종 결정됨

먼저 h 층의 설계 가중치를 w_h , 이상점 보정인자를 f_h^{o-lier} , 단위 무응답 보정인자를 $f_h^{non-res}$, 벤치마크 보정인자를 f_h^{ben} 이라 하면 최종 가중치인 w_h^F 는 다음과 같이 구해짐

$$w_h^F = w_h \times f_h^{o-lier} \times f_h^{non-res} \times f_h^{ben}$$

2) 종사자 수 500인 이상 사업체 가중치

- 동일 산업분류의 300인 이상 층과 병합하여 단위 무응답 보정인자를 구하여 사용함

3) 벤치마킹을 이용한 가중치 보정

- 갈퀴법(raking ratio method)을 사용하여 벤치마킹 보정인자를 산출함
- 갈퀴법을 통해 얻어진 가중치 보정인자와 층별 설계 가중치를 곱한 값으로 최종 가중치를 산출함

4) 매출액 비중을 반영하여 최종 가중치를 통한 총합 추정

- 합계 추정을 위해 문화체육관광 관련 매출액 비중을 반영하여 최종 가중치 산출

합계추정을 위한 가중치 = 최종 가중치 * 매출액 비중 (P^s)

- 산업 중분류별, 종사자 규모별 종사자 수 총계 추정치는 아래와 같음

$$\text{총합 추정치} = \hat{X}_{gh} = \sum_{i=1}^{n_{gh}} w_{ghi}^F X_{ghi}$$

여기서 w_{ghi}^F 는 최종 가중치이고, X_{ghi} 는 각 층별 종사자 수입

VI. 상대표준오차

표 1-9 | 산업별 종사자 수 상대표준오차

(단위: %)

산업 구분	RSE	
	1분기	2분기
문화	1.12	1.16
관광	1.16	1.14
스포츠	1.44	1.40
전체	0.76	0.77

Ⅶ. 용어 해설

1) 조직 형태

구 분	내 용
① 사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 일정한 장소 또는 지역내에서 경제활동에 종사하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분 단위
- 개인사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 순수하게 개인이 사업을 경영하는 경우로 동업(공동경영)의 경우도 포함
- 회사법인	<ul style="list-style-type: none"> • 상법의 규정에 의하여 설립된 회사를 말하며 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 유한책임회사가 있음
- 단독사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 장소에 본사(점) 또는 지사(점), 영업소, 출장소 등이 없이 한 장소에 단 하나의 사업체만 있는 경우
- 본사본점	<ul style="list-style-type: none"> • 동일한 경영 하에 있는 지사(점), 영업소, 출장소, 공장 등을 1개 이상 운영하며 사업 전반을 실질적으로 총괄하는 사업체
- 공장, 지사(지점), 영업소 등	<ul style="list-style-type: none"> • 동일 경영을 총괄하는 본사 등이 별도로 있으면서 그 본사 등으로부터 업무 전반에 관하여 지시를 받고 있는 사업체
② 회사외의 법인	<ul style="list-style-type: none"> • 민법 또는 특별법에 의하여 설립된 회사이외의 법인을 말하며 재단법인, 학교법인, 의료법인, 사회복지법인, 농·수협, 각종 공사 등을 포함
③ 비법인 단체	<ul style="list-style-type: none"> • 법인격이 없는 단체로서 동창회, 후원회, 문화단체, 노동단체, 종친회 등이 있음
④ 국가·지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙행정기관 및 지방자치단체 등 정부기관임

2) 종사자

구 분	내 용
① 종사자	<ul style="list-style-type: none"> • 조사기준시점 마지막 영업일에 사업체에서 일하고 있는 종사자(외국인 근로자 포함, 파견 근로자 제외) • 임금근로자(상용, 임시·일용, 기타근로자)와 비임금근로자(자영업, 무급가족 종사자)의 합
② 자영업자	<ul style="list-style-type: none"> • 조직형태가 '개인사업체'인 경우 응답 • 개인 사업체를 소유하며 자신의 책임하에 직접 경영하는자 • 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족 종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 • '사장'이라 응답 하더라도 '개인사업체'인 경우 자영업자, '법인사업체'의 경우 임금근로자로 분류됨 - 고용된 종업원 없이 혼자 공예품을 판매하는 경우 - 종업원을 고용하여 스포츠용품점을 운영하고 있는 경우 - 고용된 종업원 없이 임금을 받지 않고 일하는 부인과 같이 남편이 미술학원을 운영하고 있는 경우 - 연극인, 무용인, 음악인, 사진작가, 공예가 등 개인사업자
③ 무급가족 종사자	<ul style="list-style-type: none"> • 조직형태가 '개인사업체'인 경우 응답 • 자영업자의 가족이나 친인척(동일가구 생활하는 자로 한정)으로서 임금을 받지 않고 무보수로 해당 사업체의 업무를 돕는 자로서 정규 근무시간의 1/3이상을 근무하는 자 - 남편이 경영하는 노래연습장에서 부인이 임금을 따로 받지 않고 손님받기, 청소 등을 수행하는 경우 부인의 지위는 무급가족종사자임 - 부인이 운영하는 가족 공예품을 제조하고 판매하는 가게에서 남편이 임금을 따로 받지 않고 재료구입, 손님 응대, 대금수수 등 업무를 수행하는 경우 남편의 지위는 무급가족종사자임

구 분	내 용
④ 상용근로자	<ul style="list-style-type: none"> 고용계약기간이 1년 이상인 근로자 또는 고용계약기간이 정해지지 않고 정규직원으로 일하는 자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자(외국인 근로자 포함, 합법/불법 불문) 정규직, 계약직 등의 구분 없이 고용계약기간이 1년 이상이면 상용근로자에 포함 OO 광고회사에서 1월 1일부터 12월 31일까지 근무할 것으로 고용계약을 체결하여 일하고 있는 경우 OO 여행회사에서 무기계약직으로 근무하고 있는 경우 OO 출판회사에서 정규직원으로 채용되어 회사의 인사관리규정을 적용받고 상여금 등 각종 수당을 지급 받으며 3개월째 근무하고 있는 경우 OO 호텔에서 1년 이상 근무할 것으로 상호 구두로 고용계약을 체결하고 2년째 근무중인 경우
⑤ 임시·일용 근로자	<ul style="list-style-type: none"> 고용계약기간이 1년 미만인 근로자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자 OO 게임회사에서 1개월 이상 1년 미만 기간 동안 일할 것으로 구두 또는 문서로 계약을 체결하고 일하는 경우 OO 디자인 회사에서 6개월 단위로 계속 고용계약을 체결하여 2년째 일하고 있는 경우 관광식당, 공연장, 국제회의장 등에서 일당제로 급여를 받기로 약속하고 일하는 경우 OO 놀이공원에서 1개월 미만 기간 동안 일할 것으로 구두 또는 문서로 계약을 체결하고 일하는 경우
⑥ 기타근로자	<ul style="list-style-type: none"> 프리랜서: 일정한 집단이나 회사에 소속되어 있지 않은 자로서 특정한 사항에 관해 그때 그때 계약을 맺고 일을 하는 자유계약 형태의 근로자 특수형태 근로자: 독자적인 사무실, 점포 또는 작업장을 보유하지 않았으면서 계약된 사업주에게 종속되어 있지만 스스로 고객을 찾거나 맞이하여 상품이나 서비스를 직접 제공하고 일한만큼 실적에 따라 소득(수수료, 수당, 봉사료 등)을 얻으며 근로제공 방법, 근로시간 등은 본인이 독자적으로 결정하는 형태로 일하는 자 일한 실적에 따라 수수료 또는 봉사료 등을 조사대상 사업체에서 직접 지급하는 자(기본금 등 일정급여가 없는 경우, 일정급여를 지급하면 계약기간에 따라 상용, 임시 및 일용으로 기입) 업무를 습득하기 위하여 급여 없이 일하는 자 등 그 밖의 종사자 프리랜서 중 일부는 종사지에서 제외될 가능성이 있어, 자료 이용 시 유의할 필요 예) 자영업자와 유사한 점이 많아 응답자가 근로계약 관계가 아닌 하도급 관계로 판단하고 종사지에서 제외 파견 형태로 일하고 있어 응답자가 파견 근로자로 판단하고 종사지에서 제외 공연기획자, 문화예술 강사, 작가, 콘텐츠 기획자, 디자이너, 아나운서, 골프장 경기보조원(캐디), 관광가이드, 관광통역안내사, 방문판매원, 배달기사, 택배원 등 도제식 교육을 받으며 급여없이 일하는 자
⑦ 외국인 근로자	<ul style="list-style-type: none"> 대한민국의 국적을 갖지 아니한 사람으로서 국내에 소재하고 있는 사업 또는 사업장에서 임금을 목적으로 근로를 제공하고 있거나 제공하려는 사람(외국인근로자의 고용 등에 관한 법률 제2조) 외국인 근로자 포함, 합법/불법 불문 ※ 공장근로자, 서비스업 종사자 등의 종사자뿐만 아니라 아래의 영역종사자도 포함 창작 활동(작곡가, 화가, 조각가, 공예가, 저술가, 사진작가 등), 예술 지도자(음악, 미술, 문학, 사진, 연주, 무용, 영화, 체육 등) 종사자 수익을 위해 개인 또는 단체로 연예, 연주, 연극, 운동 등을 하는 자 분장사 및 매니저 등 동행하는 자를 포함
⑧ 파견근로자	<ul style="list-style-type: none"> 파견 사업주에게 고용되어 있으나 사용자업주의 사업체에 파견되어 근로하는 사람 임금이나 신분상의 고용관계는 파견사업주의 관리를 받지만, 업무상 지휘·명령은 사용자업주에게서 받음 인력파견업체로부터 지원 받은 사무보조원, 시스템 유지보수 담당자, 체육시설관리 요원, 보안요원, 환경미화원, 운전기사 등

3) 근로시간

구 분	내 용
① 실제근로시간	<p>실제근로시간: 상용근로자가 출근하여 실제로 근로한 시간의 총계(소정근로시간 + 초과근로시간) 소정근로시간: 소정근로일에 업무개시와 종료시각 사이 근로시간의 총계(휴게시간 제외)를 기재 임금이 지급된 근로자 수 * 소정 근로일수 * 소정 근로시간</p> <p>예) 임금이 지급된 상용근로자 10명의 6월 소정(의무)근로일수가 19일, 1일 소정근로시간이 8시간인 경우(09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외), 총 1,520시간 기재(10명 * 19일(6월 소정근로일수) * 8시간(1일 소정근로시간) = 총 1,520시간 ※ 주 6일 근무자는 6월 소정근로 일수를 24일로 적용하여 산출</p>
② 초과근로시간	<p>임금지급 여부와 관계없이, 소정근로시간 이외의 시간(연장근로시간, 휴일근로시간)에 실제로 근로한 시간의 총계를 기재 임금이 지급된 근로자별 초과 근로한 시간의 합계</p> <p>예) 홍길동은 6월에 초과근무를 1회(총 3시간), 고길동은 휴일근무 1회(총 2시간), 박지성은 1회(총 6시간)을 한 경우 3시간 + 2시간 + 6시간 = 총 11시간</p>

CHAPTER

II

조사결과 요약



25년 상반기 문화체육관광산업 고용현황



총사자

24년 1분기

191만
9천명

24년 2분기

179만
2천명

24년 3분기

183만
5천명

24년 4분기

178만
3천명

25년 1분기

185만
9천명

25년 2분기

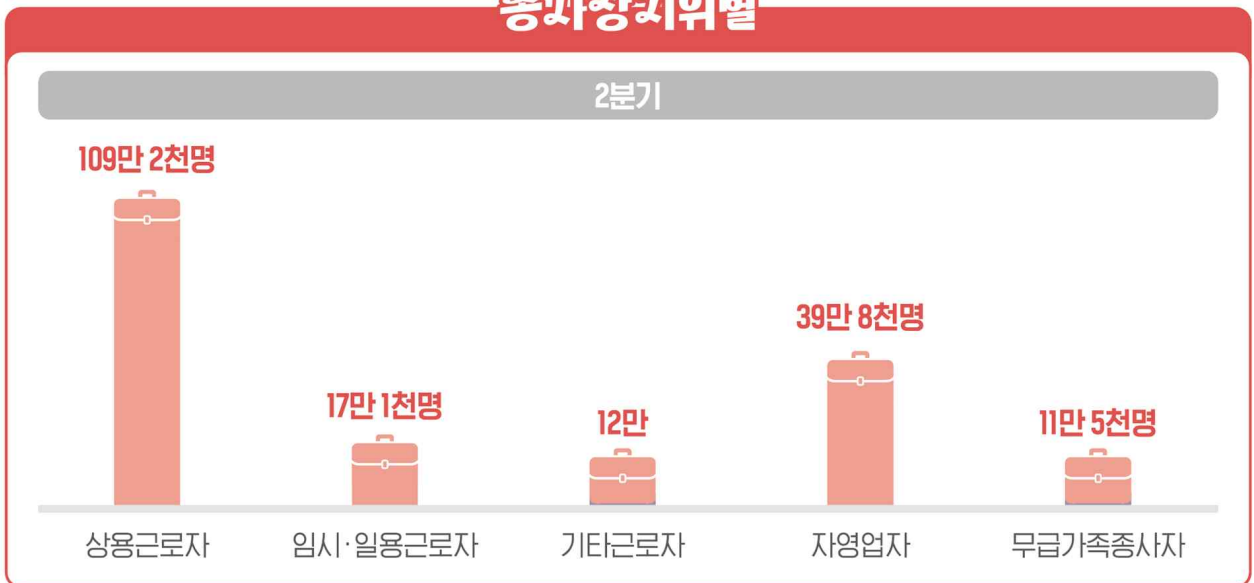
189만
6천명

24년 2분기 대비 ↑ 5.8%

산업별

	문화(콘텐츠+문화예술)산업	관광산업	스포츠산업
24년 1분기	121만 0천명	37만 5천명	33만 4천명
24년 2분기	112만 4천명	35만 5천명	31만 2천명
24년 3분기	115만 4천명	35만 9천명	32만 1천명
24년 4분기	111만 4천명	35만 4천명	31만 5천명
25년 1분기	104만 9천명	39만 4천명	41만 5천명
25년 2분기	106만 9천명	41만 1천명	41만 6천명
24년 2분기 대비	↓ 4.9%	↑ 15.8%	↑ 33.2%

종사상지위별



25년 상반기 문화체육관광산업 근로실태



임금(근로자 1인당 월평균)

24년 1분기	24년 2분기	24년 3분기	24년 4분기	25년 1분기	25년 2분기
328.5만원	336.2만원	339.5만원	347.0만원	326.3만원	330.0만원

24년 2분기 대비 ↓ 1.8%

산업별

	문화(콘텐츠+문화예술)산업	관광산업	스포츠산업
24년 1분기	342.9만원	312.7만원	286.6만원
24년 2분기	351.3만원	319.4만원	289.7만원
24년 3분기	353.6만원	323.7만원	296.4만원
24년 4분기	363.2만원	328.3만원	302.1만원
25년 1분기	325.1만원	367.8만원	275.7만원
25년 2분기	328.2만원	372.5만원	278.1만원
24년 2분기 대비	↓ 6.6%	↑ 16.6%	↓ 4.0%

근로시간(근로자 1인당 월평균)

*「관공서의 공휴일에 관한 규정」에 따른 월력상 근로일수는 24년 2분기 대비 동일(24년 2분기:19일 = 25년 2분기:19일)

24년 1분기	24년 2분기	24년 3분기	24년 4분기	25년 1분기	25년 2분기
156.4시간	150.8시간	145.1시간	160.4시간	153.8시간	149.4시간

24년 2분기 대비 ↓ 0.9%

산업별

	문화(콘텐츠+문화예술)산업	관광산업	스포츠산업
24년 1분기	157.0시간	156.0시간	154.5시간
24년 2분기	151.6시간	150.7시간	146.7시간
24년 3분기	145.5시간	145.7시간	142.4시간
24년 4분기	161.0시간	157.7시간	159.3시간
25년 1분기	153.2시간	156.6시간	151.8시간
25년 2분기	148.0시간	154.2시간	147.1시간
24년 2분기 대비	↓ 2.3%	↑ 2.3%	↑ 0.3%



CHAPTER

III

조사 결과



I. 고용부문

1. 종사자 현황

1) 전체

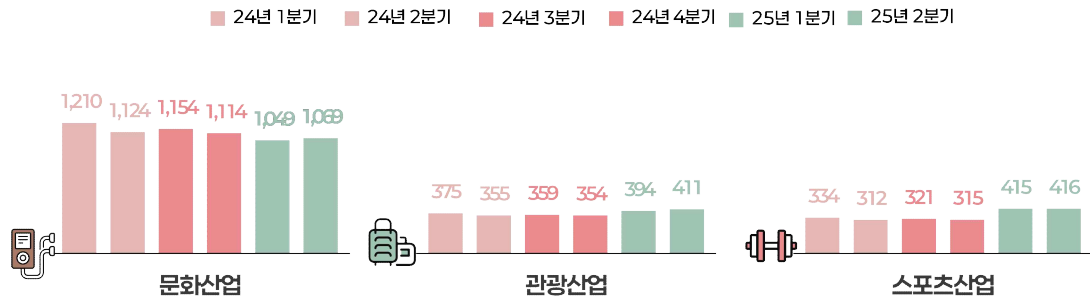
'25년 2분기 문화체육관광산업 종사자는 189만 6천명으로
전년 동기 대비 5.8% 증가

- (증감) 전년 동기 대비 문화체육관광산업 종사자는 스포츠산업(33.2%), 관광산업(15.8%)에서 증가, 문화산업(4.9%)은 감소
- (산업별 현황) 산업별 종사자는 문화산업이 106만 9천명으로 가장 많고, 스포츠산업(41만 6천명), 관광산업(41만 1천명)의 순임
- (규모별 구성비) 규모별 종사자 분포를 살펴보면, 10인 미만이 57.4%로 절반 이상을 차지하고(이 중 5인 미만이 47.3%), 10인 이상 ~ 100인 미만 22.2%, 100인 이상이 20.3%를 차지함

그림 3-1 | 문화체육관광산업 종사자 동향



산업별



24년 2분기 대비 증감률(%)

전체	문화산업	관광산업	스포츠산업
5.8	-4.9	15.8	33.2

표 3-1 | 문화체육관광산업 종사자 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
		증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체		1,919	1,792	1,835	1,783	1,859	1,896	-60	-3.1	104	5.8	37	2.0
산업별	문화산업	1,210	1,124	1,154	1,114	1,049	1,069	-161	-13.3	-55	-4.9	20	1.9
	관광산업	375	355	359	354	394	411	19	5.2	56	15.8	17	4.2
	스포츠산업	334	312	321	315	415	416	82	24.5	104	33.2	0	0.1

표 3-2 | 25년 1·2분기 문화체육관광산업 종사자

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		1분기		2분기	
		전체	구성비(%)	전체	구성비(%)
전체		1,859	100.0	1,896	100.0
산업	문화산업	1,049	56.4	1,069	56.4
	관광산업	394	21.2	411	21.7
	스포츠산업	415	22.4	416	21.9
종사자 규모	1~4인	878	47.2	897	47.3
	5~9인	192	10.3	192	10.1
	10~19인	144	7.7	145	7.7
	20~49인	166	8.9	171	9.0
	50~99인	103	5.6	105	5.5
	100~299인	146	7.8	149	7.9
	300인 이상	231	12.4	236	12.4

2) 종사상지위별

상용근로자는 전년 동기 대비 2.0% 감소, 임시·일용근로자는 49.4% 증가, 자영업자는 4.2% 증가

- (증감) 전년 동기 대비 상용근로자(2.0%)는 감소, 임시·일용근로자(49.4%), 자영업자(4.2%), 무급가족종사자(30.9%), 기타근로자(29.3%)는 증가
- (현황) 상용근로자가 109만 2천명(57.6%)으로 가장 많고, 다음으로 자영업자는 39만 8천명(21.0%), 임시·일용근로자는 17만 1천명(9.0%), 기타근로자는 12만명(6.3%), 무급가족종사자는 11만 5천명(6.1%)의 순임
- (구성비) 각 산업에서 상용근로자가 차지하는 비율은 관광산업(67.4%), 문화산업(58.1%), 스포츠산업(46.7%)의 순인 반면, 임시·일용근로자는 스포츠산업(10.5%), 관광산업(10.5%), 문화산업(7.8%)의 순임
 - * 자영업자가 차지하는 비율은 스포츠산업(24.1%), 문화산업(23.2%), 관광산업(12.0%)의 순임

그림 3-2 | 종사상지위별 종사자 동향

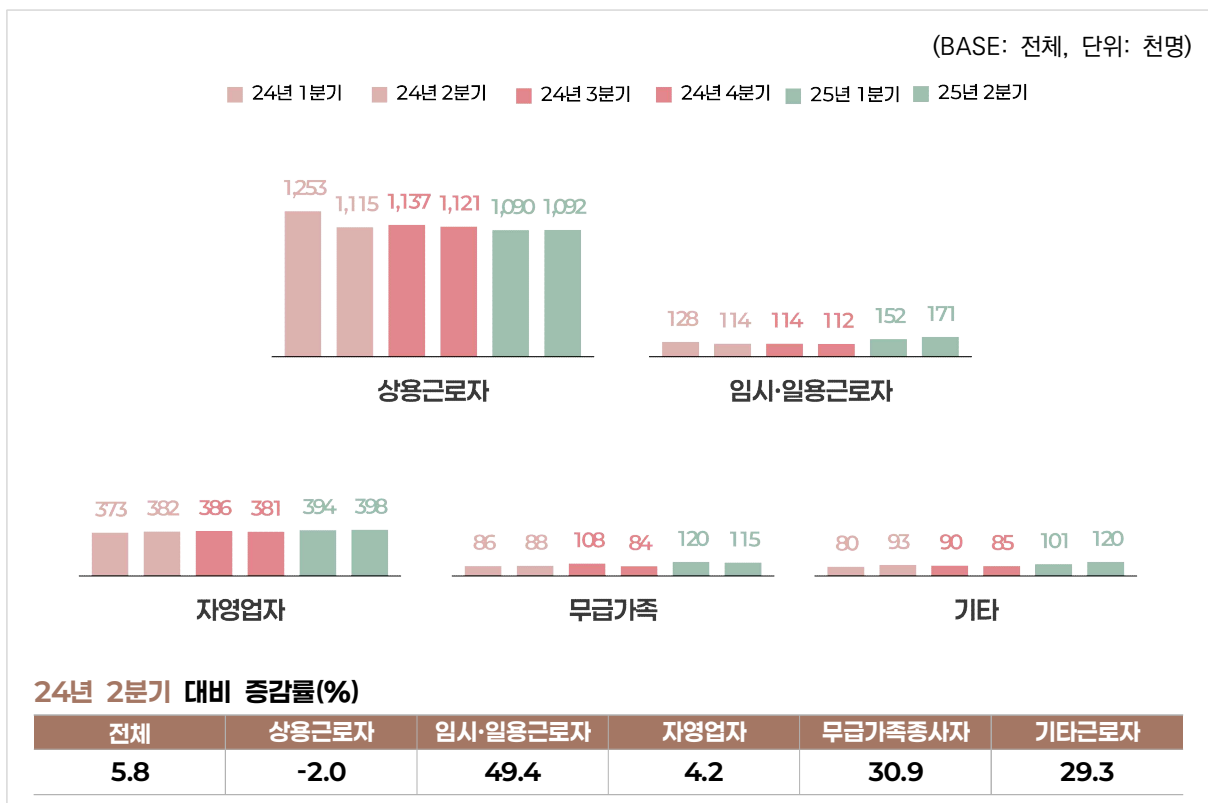


표 3-3 | 종사상지위별 종사자 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
								증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체		1,919	1,792	1,835	1,783	1,859	1,896	-60	-3.1	104	5.8	37	2.0
종사자 지위별	상용근로자	1,253	1,115	1,137	1,121	1,090	1,092	-162	-13.0	-23	-2.0	2	0.2
	임시·일용근로자	128	114	114	112	152	171	25	19.5	56	49.4	18	12.0
	자영업자	373	382	386	381	394	398	22	5.8	16	4.2	3	0.8
	무급가족종사자	86	88	108	84	120	115	34	40.0	27	30.9	-5	-4.3
	기타근로자	80	93	90	85	101	120	21	26.3	27	29.3	19	18.9

표 3-4 | 25년 1분기 종사상지위별 종사자

(BASE: 전체, 단위: 백명, %)

		1분기									
		상용근로자		임시·일용근로자		자영업자		무급가족종사자		기타근로자	
		구성비 (%)	구성비 (%)	구성비 (%)	구성비 (%)	구성비 (%)	구성비 (%)	구성비 (%)	구성비 (%)		
전체		10,903	100.0	1,525	100.0	3,945	100.0	1,202	100.0	1,013	100.0
산업	문화산업	6,276	57.6	733	48.0	2,438	61.8	647	53.8	396	39.1
	관광산업	2,669	24.5	388	25.4	487	12.3	290	24.1	109	10.8
	스포츠산업	1,958	18.0	405	26.5	1,020	25.9	265	22.0	508	50.1
종사자 규모	1~4인	2,842	26.1	640	41.9	3,799	96.3	1,163	96.7	333	32.9
	5~9인	1,331	12.2	261	17.1	120	3.0	36	3.0	170	16.8
	10~19인	1,144	10.5	174	11.4	23	0.6	3	0.3	92	9.0
	20~49인	1,387	12.7	177	11.6	3	0.1	0	0.0	93	9.2
	50~99인	869	8.0	84	5.5	0	0.0	0	0.0	82	8.1
	100~299인	1,134	10.4	97	6.3	0	0.0	0	0.0	225	22.2
	300인 이상	2,196	20.1	93	6.1	0	0.0	0	0.0	17	1.7

표 3-5 | 25년 1분기 종사상지위별 종사자 (계속)

(BASE: 전체, 단위: 백명, %)

		1분기					합계
		상용근로자	임시·일용근로자	자영업자	무급가족종사자	기타근로자	
전체		10,903	1,525	3,945	1,202	1,013	18,587
구성비(%)		58.7	8.2	21.2	6.5	5.4	100.0
산업	문화산업	6,276	733	2,438	647	396	10,489
	구성비(%)	59.8	7.0	23.2	6.2	3.8	100.0
	관광산업	2,669	388	487	290	109	3,943
	구성비(%)	67.7	9.8	12.4	7.4	2.8	100
	스포츠산업	1,958	405	1,020	265	508	4,155
	구성비(%)	47.1	9.7	24.5	6.4	12.2	100.0

표 3-6 | 25년 2분기 종사상지위별 종사자

(BASE: 전체, 단위: 백명, %)

		2분기									
		상용근로자		임시·일용근로자		자영업자		무급가족종사자		기타근로자	
			구성비(%)		구성비(%)		구성비(%)		구성비(%)		구성비(%)
전체		10,921	100.0	1,707	100.0	3,977	100.0	1,150	100.0	1,204	100.0
산업	문화산업	6,207	56.8	838	49.1	2,481	62.4	601	52.3	563	46.7
	관광산업	2,771	25.4	432	25.3	492	12.4	325	28.2	91	7.5
	스포츠산업	1,944	17.8	437	25.6	1,004	25.2	224	19.5	551	45.7
종사자 규모	1~4인	2,894	26.5	753	44.1	3,816	95.9	1,111	96.7	400	33.2
	5~9인	1,229	11.3	295	17.3	136	3.4	37	3.2	219	18.2
	10~19인	1,125	10.3	192	11.2	21	0.5	1	0.1	116	9.6
	20~49인	1,387	12.7	211	12.4	4	0.1	0	0.0	109	9.0
	50~99인	887	8.1	67	3.9	1	0.0	0	0.0	97	8.1
	100~299인	1,178	10.8	80	4.7	0	0.0	0	0.0	233	19.4
	300인 이상	2,220	20.3	110	6.4	0	0.0	0	0.0	30	2.5

표 3-7 | 25년 2분기 종사상지위별 종사자 (계속)

(BASE: 전체, 단위: 백명, %)

		2분기					합계
		상용근로자	임시· 일용근로자	자영업자	무급가족 종사자	기타근로자	
전체		10,921	1,707	3,977	1,150	1,204	18,959
	구성비(%)	57.6	9.0	21.0	6.1	6.3	100.0
산업	문화산업	6,207	838	2,481	601	563	10,690
	구성비(%)	58.1	7.8	23.2	5.6	5.3	100.0
	관광산업	2,771	432	492	325	91	4,110
	구성비(%)	67.4	10.5	12.0	7.9	2.2	100
	스포츠산업	1,944	437	1,004	224	551	4,159
	구성비(%)	46.7	10.5	24.1	5.4	13.2	100.0

3) 성별

**성별 여성 종사자는 93만 8천명으로
전년 동기 대비 16.2%(13만명) 증가**

- (증감) 전년 동기 대비 여성 종사자 수는 전 산업에서 증가했는데, 증감률은 스포츠산업(45.9%), 관광산업(12.1%), 문화산업(10.0%) 순임
- (구성비) 전체 종사자 중 여성 종사자 비율은 49.5%임
- (산업별 현황) 여성 종사자 수는 문화산업이 56만 4천명으로 가장 많고, 다음으로 관광산업(18만 9천명), 스포츠산업(18만 4천명)의 순임
- (산업별 구성비) 각 산업에서 여성 종사자가 차지하는 비율은 문화산업(52.8%), 관광산업(46.1%), 스포츠산업(44.2%)의 순임

그림 3-3 | 성별 종사자 동향

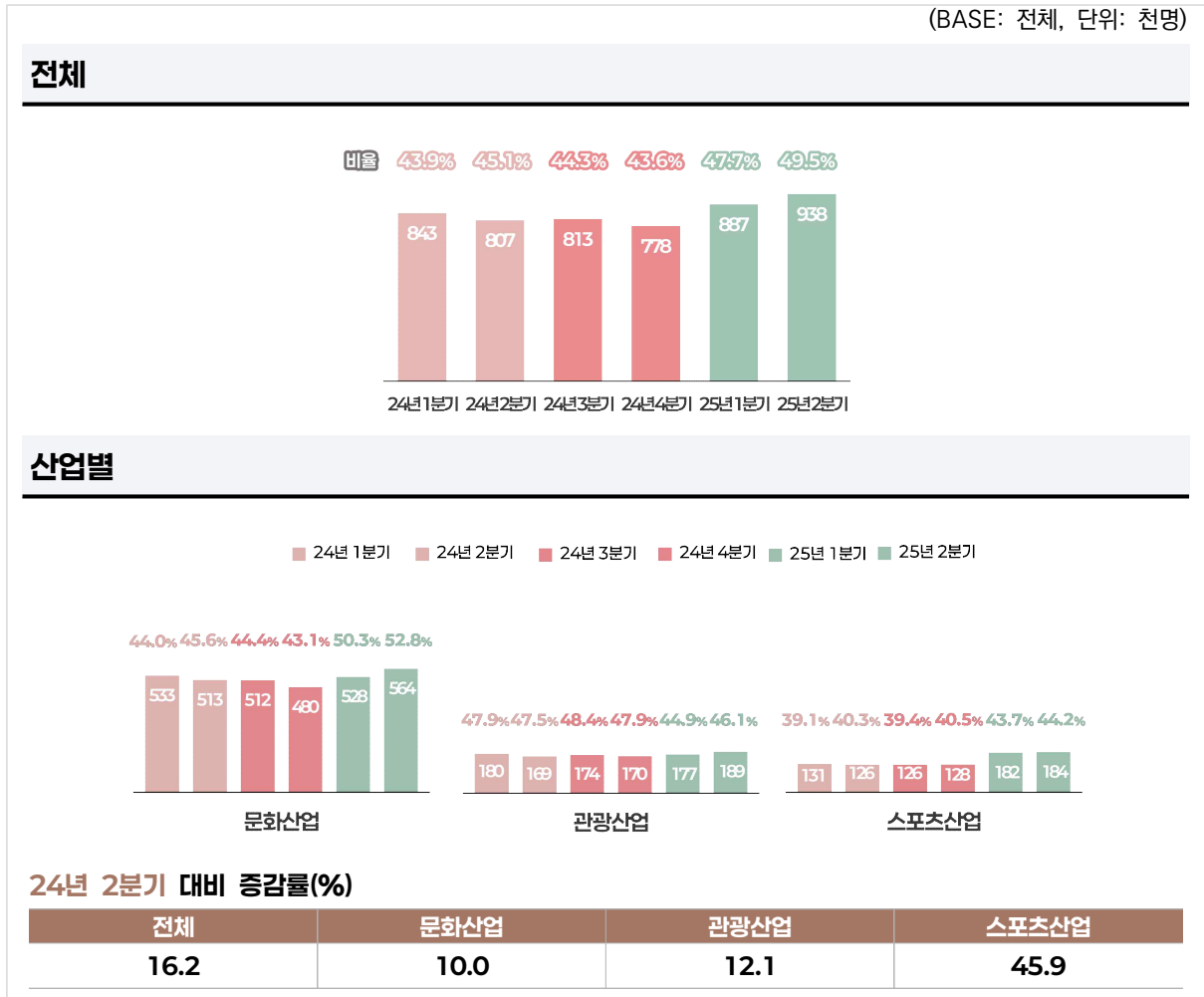


표 3-8 | 성별 종사자 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
								증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
	전체	843	807	813	778	887	938	44	5.2	131	16.2	51	5.8
산업별	문화산업	533	513	512	480	528	564	-5	-1.0	51	10.0	37	7.0
	관광산업	180	169	174	170	177	189	-3	-1.5	20	12.1	12	6.9
	스포츠산업	131	126	126	128	182	184	51	38.6	58	45.9	2	1.2

표 3-9 | 25년 1·2분기 성별 종사자

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		1분기				2분기			
		전체	여성			전체	여성		
			수 (천명)	구성비 (%)	전체 중 여성 종사자 비율(%)		수 (천명)	구성비 (%)	전체 중 여성 종사자 비율(%)
	전체	1,859	887	100.0	47.7	1,896	938	100.0	49.5
산업	문화산업	1,049	528	59.5	50.3	1,069	564	60.2	52.8
	관광산업	394	177	20.0	44.9	411	189	20.2	46.1
	스포츠산업	415	182	20.5	43.7	416	184	19.6	44.2
종사자 규모	1~4인	878	430	48.5	49.0	897	465	49.6	51.8
	5~9인	192	97	11.0	50.7	192	97	10.3	50.5
	10~19인	144	67	7.5	46.4	145	70	7.5	48.2
	20~49인	166	76	8.6	45.8	171	81	8.6	47.1
	50~99인	103	46	5.2	44.9	105	50	5.4	47.8
	100~299인	146	71	8.0	48.5	149	74	7.9	49.7
	300인 이상	231	100	11.2	43.1	236	101	10.8	42.8

※ 여성 종사자 비율: (여성 종사자/전체 종사자) * 100

4) 35세 미만(청년층)

**35세 미만(청년층) 종사자는 45만 2천명으로
전년 동기 대비 14.0%(5만 6천명) 증가**

- (증감) 전년 동기 대비 청년층 종사자 수는 전 산업에서 증가했는데, 증감률은 스포츠산업(60.0%), 관광산업(24.0%), 문화산업(0.1%) 순임
- (구성비) 전체 종사자 중 청년층 종사자 비율은 1/4 수준 미만인 23.8%임
- (산업별 현황) 청년층 종사자 수는 문화산업이 26만 1천명으로 가장 많고, 다음으로 스포츠산업(10만 2천명)과 관광산업(8만 8천명)임
- (산업별 구성비) 각 산업에서 청년층 종사자가 차지하는 비율은 스포츠산업(24.6%), 문화산업(24.4%), 관광산업(21.4%)의 순임

그림 3-4 | 35세 미만(청년층) 종사자 동향



표 3-10 | 35세 미만(청년층) 종사자 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
								증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체		456	396	422	413	426	452	-30	-6.6	56	14.0	26	6.1
산업별	문화산업	295	261	279	263	242	261	-53	-18.1	0	0.1	20	8.1
	관광산업	78	71	74	75	84	88	6	7.6	17	24.0	4	4.9
	스포츠산업	82	64	69	75	100	102	18	22.1	38	60.0	2	2.2

표 3-11 | 25년 1·2분기 35세 미만 종사자

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		1분기				2분기			
		전체	35세 미만			전체	35세 미만		
			수 (천명)	구성비 (%)	전체 중 청년층 종사자 비율 (%)		수 (천명)	구성비 (%)	전체 중 청년층 종사자 비율 (%)
전체		1,859	426	100.0	22.9	1,896	452	100.0	23.8
산업	문화산업	1,049	242	56.8	23.0	1,069	261	57.8	24.4
	관광산업	394	84	19.7	21.3	411	88	19.5	21.4
	스포츠산업	415	100	23.5	24.1	416	102	22.7	24.6
종사자 규모	1~4인	878	113	26.5	12.9	897	126	27.9	14.0
	5~9인	192	62	14.5	32.2	192	61	13.6	32.0
	10~19인	144	45	10.5	31.1	145	45	10.0	31.2
	20~49인	166	47	11.1	28.6	171	55	12.2	32.3
	50~99인	103	35	8.2	33.7	105	36	7.9	33.9
	100~299인	146	47	11.1	32.4	149	49	10.9	33.1
	300인 이상	231	77	18.1	33.4	236	79	17.4	33.3

※ 청년층 종사자 비율: (35세 미만 종사자/전체 종사자) * 100

5) 장애인

장애인 종사자는 1만 7천 여 명으로 전년 동기 대비 15.7%(3천 여 명) 감소

- (증감) 전년 동기 대비 청년층 종사자 수는 문화산업(38.2%)은 감소, 관광산업(43.0%), 스포츠산업(3.4%)은 증가
- (구성비) 전체 종사자 중 장애인 종사자 비율은 0.9%임
- (산업별 현황) 장애인 종사자 수는 문화산업이 7천 9백여 명으로 가장 많고, 다음으로 관광산업(5천 1백 여 명), 스포츠산업(4천 3백 여 명)의 순임
- (산업별 구성비) 각 산업에서 장애인 종사자가 차지하는 비율은 관광산업(1.2%), 스포츠산업(1.0%), 문화산업(0.7%)의 순임

그림 3-5 | 장애인 종사자 동향



표 3-12 | 장애인 종사자 동향

(BASE: 전체, 단위: 명, %)

		현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
								증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체		20,243	20,577	22,755	26,474	15,824	17,338	-4,419	-21.8	-3,239	-15.7	1,514	9.6
산업별	문화산업	13,289	12,864	14,992	18,837	9,071	7,947	-4,218	-31.7	-4,917	-38.2	-1,124	-12.4
	관광산업	3,700	3,575	4,179	3,951	2,881	5,112	-819	-22.1	1,537	43.0	2,231	77.5
	스포츠산업	3,254	4,137	3,584	3,686	3,873	4,280	619	19.0	143	3.4	407	10.5

표 3-13 | 25년 1·2분기 장애인 종사자

(BASE: 전체, 단위: 명, %)

		1분기				2분기			
		전체	장애인			전체	장애인		
			수 (명)	구성비 (%)	전체 중 장애인 종사자 비율 (%)		수 (명)	구성비 (%)	전체 중 장애인 종사자 비율 (%)
전체		1,858,705	15,824	100.0	0.9	1,895,910	17,338	100.0	0.9
산업	문화산업	1,048,929	9,071	57.3	0.9	1,069,006	7,947	45.8	0.7
	관광산업	394,300	2,881	18.2	0.7	411,017	5,112	29.5	1.2
	스포츠산업	415,475	3,873	24.5	0.9	415,887	4,280	24.7	1.0
종사자 규모	1~4인	877,728	7,150	45.2	0.8	897,321	8,558	49.4	1.0
	5~9인	191,723	441	2.8	0.2	191,718	642	3.7	0.3
	10~19인	143,564	1,555	9.8	1.1	145,411	1,358	7.8	0.9
	20~49인	165,914	1,769	11.2	1.1	171,149	1,600	9.2	0.9
	50~99인	103,496	1,264	8.0	1.2	105,148	1,560	9.0	1.5
	100~299인	145,617	1,564	9.9	1.1	149,235	1,449	8.4	1.0
	300인 이상	230,662	2,082	13.2	0.9	235,928	2,172	12.5	0.9

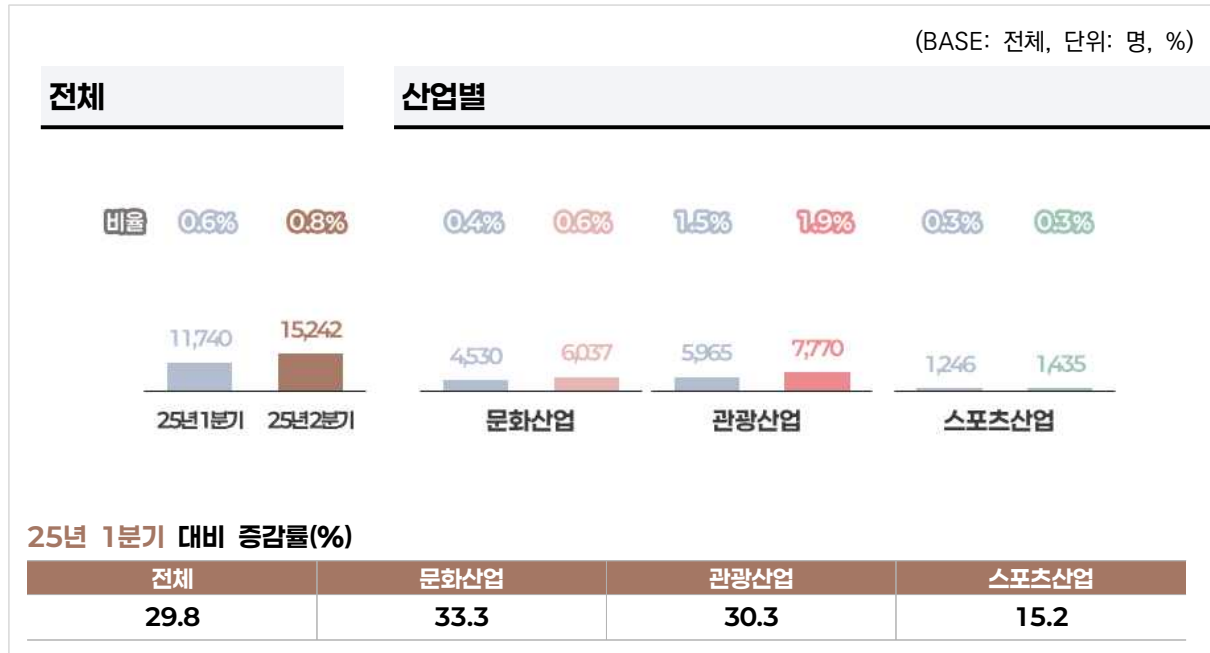
※ 장애인 종사자 비율: (장애인 종사자/전체 종사자) * 100

6) 외국인

외국인 종사자는 1만 5천 여 명으로 전분기 대비 29.8%(3천 5백여 명) 증가

- (증감) 전분기 대비 외국인 종사자 수는 전 산업에서 증가했는데, 증감률은 문화산업(33.3%), 관광산업(30.3%), 스포츠산업(15.2%) 순임¹⁾
- (구성비) 전체 종사자 중 외국인 종사자 비율은 0.8%임
- (산업별 현황) 외국인 종사자 수는 관광산업이 7천 8백 여 명으로 가장 많고, 다음으로 문화산업(6천 여 명), 스포츠산업(1천 4백 여 명)의 순임
- (산업별 구성비) 각 산업에서 외국인 종사자가 차지하는 비율은 관광산업(1.9%), 문화산업(0.6%), 스포츠산업(0.3%)의 순임

그림 3-6 | 외국인 종사자 동향



1) 외국인 근로자의 경우 25년부터 조사를 시작하여 전분기 대비 증감을 비교

표 3-14 | 외국인 종사자 동향

(BASE: 전체, 단위: 명, %)

		현황		증감	
		2025년		25년 1분기 대비	
		1분기	2분기	증감	증감률 (%)
전체		11,740	15,242	3,502	29.8
산업별	문화산업	4,530	6,037	1,507	33.3
	관광산업	5,965	7,770	1,806	30.3
	스포츠산업	1,246	1,435	189	15.2

표 3-15 | 25년 1·2분기 외국인 종사자

(BASE: 전체, 단위: 명, %)

		1분기				2분기			
		전체	외국인			전체	외국인		
			수 (명)	구성비 (%)	전체 중 외국인 종사자 비율 (%)		수 (명)	구성비 (%)	전체 중 외국인 종사자 비율 (%)
전체		1,858,705	11,740	100.0	0.6	1,895,910	15,242	100.0	0.8
산업	문화산업	1,048,929	4,530	38.6	0.4	1,069,006	6,037	39.6	0.6
	관광산업	394,300	5,965	50.8	1.5	411,017	7,770	51.0	1.9
	스포츠산업	415,475	1,246	10.6	0.3	415,887	1,435	9.4	0.3
종사자 규모	1~4인	877,728	3,203	27.3	0.4	897,321	4,114	27.0	0.5
	5~9인	191,723	2,469	21.0	1.3	191,718	2,593	17.0	1.4
	10~19인	143,564	2,074	17.7	1.4	145,411	2,277	14.9	1.6
	20~49인	165,914	1,408	12.0	0.8	171,149	2,857	18.7	1.7
	50~99인	103,496	594	5.1	0.6	105,148	1,236	8.1	1.2
	100~299인	145,617	766	6.5	0.5	149,235	930	6.1	0.6
	300인 이상	230,662	1,226	10.4	0.5	235,928	1,234	8.1	0.5

※ 외국인 종사자 비율: (외국인 종사자/전체 종사자) * 100

2. 기타 고용 현황

1) 주52시간제 도입 여부

주52시간제를 도입한 비율은 80.7%로,
전년 동기 대비 0.6%p 감소함

- (산업별 증감) 주52시간제 도입은 전년 동기 대비 관광산업(13.7%p)은 증가, 문화산업(3.0%p), 스포츠산업(4.2%p)은 감소
- (산업별 현황) 관광산업에서 81.2%로 가장 높고, 이어 문화산업(81.0%), 스포츠산업(79.4%)순임
- (규모별 현황) 1~4인 규모의 사업체(78.7%) 제외한 모든 규모의 사업체가 80% 넘는 도입 비율을 보이고, 300인 이상의 사업체에서는 100%의 도입했다고 나타남

그림 3-7 | 주52시간제 도입 여부

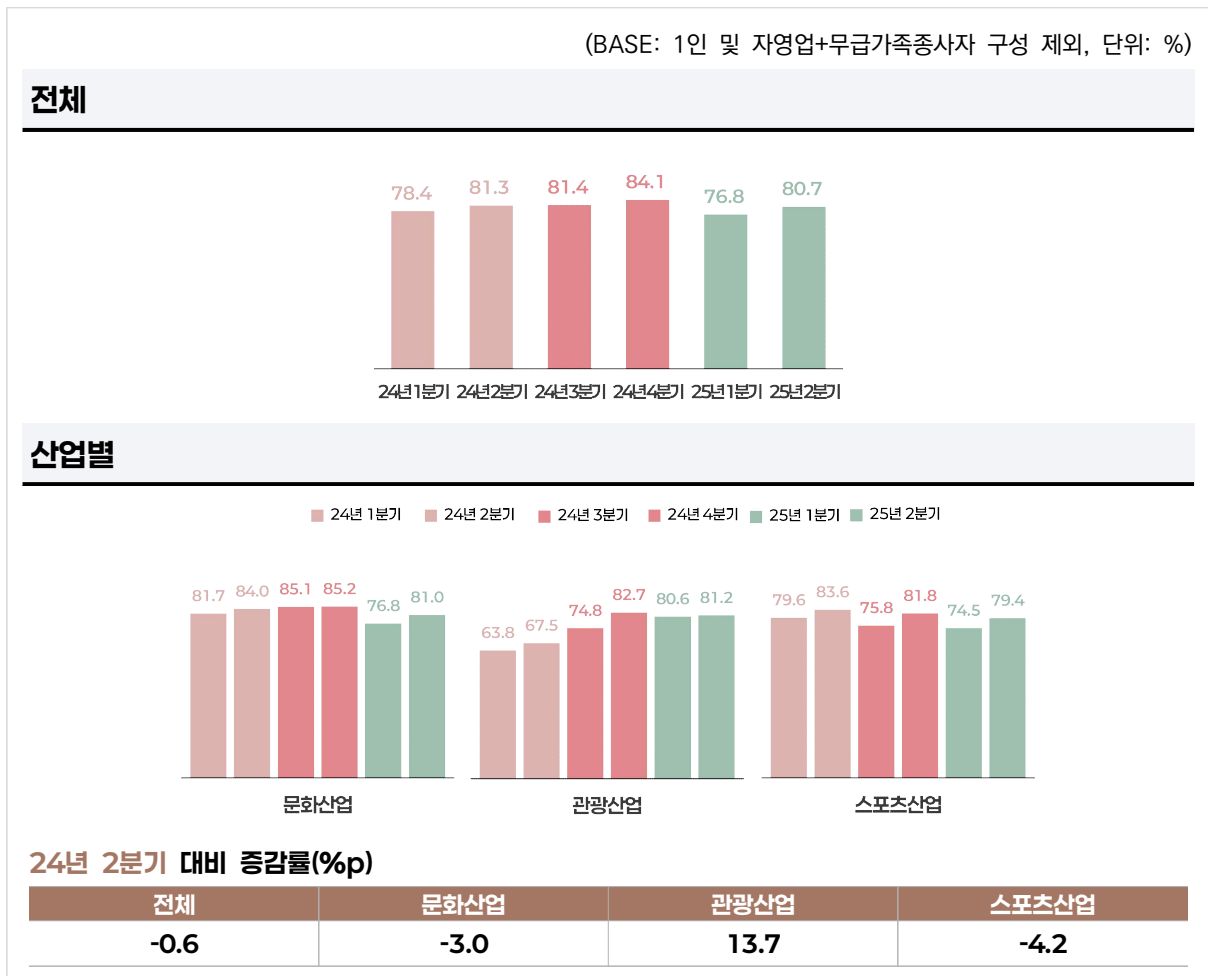


표 3-16 | 25년 1·2분기 주52시간제 도입 여부

(BASE: 1인 및 자영업+무급가족종사자 구성 제외, 단위: %)

		1분기		2분기	
		도입	미도입	도입	미도입
전체		76.8	23.2	80.7	19.3
산업	문화산업	76.8	23.2	81.0	19.0
	관광산업	80.6	19.4	81.2	18.8
	스포츠산업	74.5	25.5	79.4	20.6
종사자 규모	1~4인	73.9	26.1	78.7	21.3
	5~9인	87.0	13.0	87.0	13.0
	10~19인	91.0	9.0	91.2	8.8
	20~49인	92.1	7.9	92.1	7.9
	50~99인	91.5	8.5	91.2	8.8
	100~299인	90.9	9.1	96.3	3.7
	300인 이상	100.0	0.0	100.0	0.0

2) 유연근무제 도입 여부

유연근무제를 도입한 비율은 35.9%로,
전년 동기 대비 11.5%p 증가

- (산업별 증감) 유연근무제 도입은 전년 동기 대비 모든 산업에서 증가했는데, 증가 비율이 스포츠산업(18.4%p), 문화산업(10.9%p), 관광산업(3.7%p) 순임
- (산업별 현황) 스포츠산업에서 39.1%로 가장 높고, 다음은 문화산업(35.0%), 관광산업(34.1%)의 순임
- (규모별 현황) 300인 이상 사업체가 90.8%로 가장 높은 반면, 1~4인의 소규모 사업체는 33.7%로 가장 낮음

그림 3-8 | 유연근무제 도입 여부

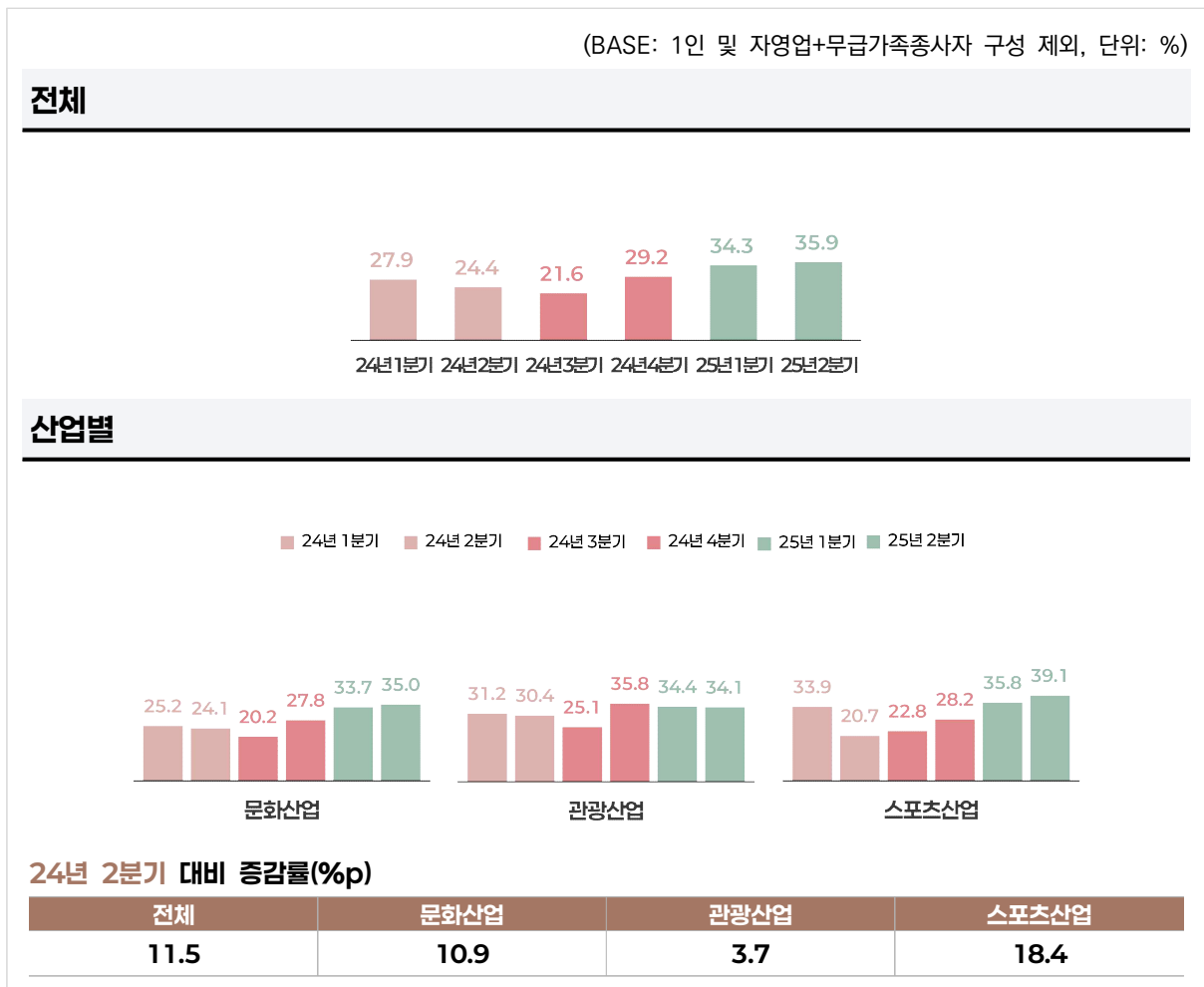


표 3-17 | 25년 1·2분기 유연근무제 도입 여부

(BASE: 1인 및 자영업+무급가족종사자 구성 제외, 단위: %)

		1분기		2분기	
		도입	미도입	도입	미도입
전체		34.3	65.7	35.9	64.1
산업	문화산업	33.7	66.3	35.0	65.0
	관광산업	34.4	65.6	34.1	65.9
	스포츠산업	35.8	64.2	39.1	60.9
종사자 규모	1~4인	31.6	68.4	33.7	66.3
	5~9인	41.3	58.7	40.0	60.0
	10~19인	49.2	50.8	48.7	51.3
	20~49인	52.1	47.9	54.0	46.0
	50~99인	55.5	44.5	57.4	42.6
	100~299인	63.3	36.7	69.0	31.0
	300인 이상	88.0	12.0	90.8	9.2

II. 근로실태부문

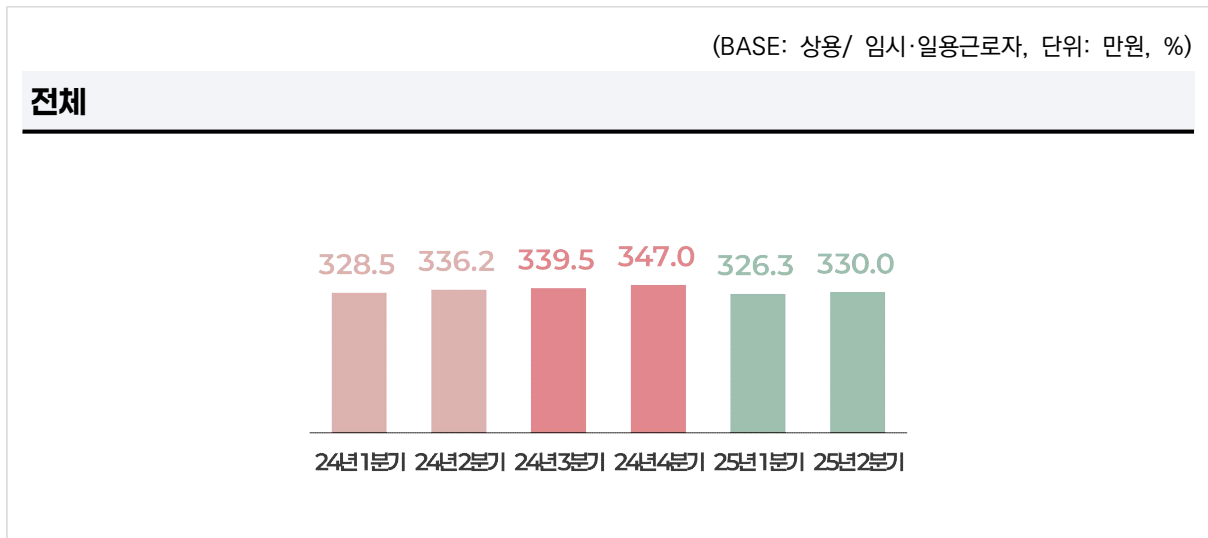
1. 임금

1) 전체

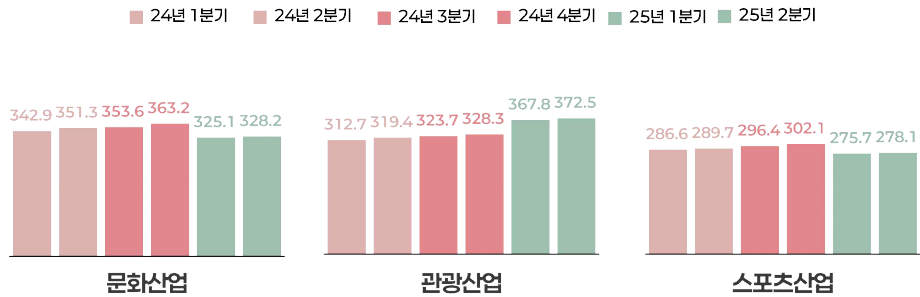
'25년 2분기 문화체육관광산업 전체 종사자(상용/임시·일용)
1인당 월평균 임금총액은 330.0만원으로
전년 동기 대비 1.8%(6.2만원) 감소

- (산업별 증감) 전년 동기 대비 월평균 임금총액은 관광산업(16.6%)에서 증가, 문화산업(6.6%), 스포츠산업(4.0%)에서 감소
- (산업별 현황) 관광산업이 372.5만원으로 가장 크고, 문화산업(328.2만원), 스포츠산업(278.1만원)의 순임
- (규모별 현황) 규모가 클수록 1인당 월평균 임금총액도 증가(5인 미만 240.3만원 → 300인 이상 495.8만원)

그림 3-9 | 임금 동향(1인당 월평균)



산업별



24년 2분기 대비 증감률(%)

전체	문화산업	관광산업	스포츠산업
-1.8	-6.6	16.6	-4.0

표 3-18 | 임금 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

	현황						증감						
	2024년				2025년		1분기		2분기				
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비		
							증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
전체	328.5	336.2	339.5	347.0	326.3	330.0	-2.2	-0.7	-6.2	-1.8	3.8	1.2	
산업별	문화산업	342.9	351.3	353.6	363.2	325.1	328.2	-17.8	-5.2	-23.1	-6.6	3.1	0.9
	관광산업	312.7	319.4	323.7	328.3	367.8	372.5	55.1	17.6	53.1	16.6	4.7	1.3
	스포츠산업	286.6	289.7	296.4	302.1	275.7	278.1	-10.9	-3.8	-11.6	-4.0	2.3	0.9

표 3-19 | 25년 1·2분기 임금(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

	1분기		2분기	
	근로자 1인당 월평균 임금총액 (만원)		근로자 1인당 월평균 임금총액 (만원)	
전체	326.3		330.0	
산업	문화산업	325.1	328.2	
	관광산업	367.8	372.5	
	스포츠산업	275.7	278.1	
종사자 규모	1~4인	237.5	240.3	
	5~9인	283.2	278.1	
	10~19인	290.8	302.2	
	20~49인	300.1	308.4	
	50~99인	339.8	348.7	
	100~299인	370.9	380.3	
	300인 이상	495.1	495.8	

2) 종사상지위별

상용근로자의 1인당 임금총액은 356.3만원으로 0.3% 증가,
 임시·일용근로자의 임금총액은 163.9만원으로 8.7% 증가

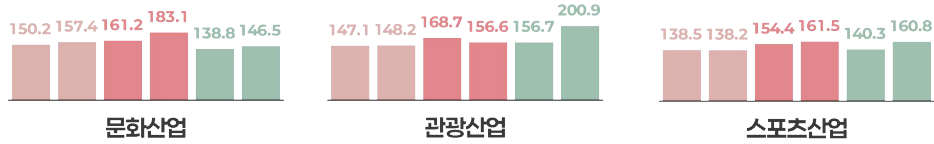
- (산업별 증감) 상용근로자의 전년 동기 대비 월평균 임금총액은 관광산업(15.3%)에서 증가, 문화산업(3.5%), 스포츠산업(2.8%)에서 감소
 - * 임시·일용근로자에서는 관광산업(35.6%), 스포츠산업(16.3%)은 증가, 문화산업(6.9%)은 감소
- (산업별 현황) 상용근로자의 임금총액은 관광산업(399.4만원), 문화산업(353.1만원), 스포츠산업(304.6만원)의 순임
 - * 임시·일용근로자는 관광산업(200.9만원), 스포츠산업(160.8만원), 문화산업(146.5만원)의 순임
 - ※ 임시·일용근로자는 근로시간이 다양하기 때문에 월평균 임금의 편차가 큼

그림 3-10 | 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)



산업별

임시·일용근로자



24년 2분기 대비 증감률(%)

상용근로자				임시·일용근로자			
전체	문화산업	관광산업	스포츠산업	전체	문화산업	관광산업	스포츠산업
0.3	-3.5	15.3	-2.8	8.7	-6.9	35.6	16.3

표 3-20 | 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

산업별	현황	현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
		증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
	상용근로자	347.2	355.2	357.3	365.0	352.1	356.3	4.9	1.4	1.1	0.3	4.2	1.2
산업별	문화산업	358.4	366.0	368.1	377.0	347.2	353.1	-11.2	-3.1	-12.9	-3.5	6.0	1.7
	관광산업	336.0	346.4	347.6	355.2	398.8	399.4	62.8	18.7	53.0	15.3	0.6	0.2
	스포츠산업	309.2	313.4	317.2	322.0	304.0	304.6	-5.2	-1.7	-8.8	-2.8	0.6	0.2
	임시·일용근로자	146.9	150.8	162.3	170.6	143.7	163.9	-3.2	-2.2	13.1	8.7	20.2	14.1
산업별	문화산업	150.2	157.4	161.2	183.1	138.8	146.5	-11.4	-7.6	-10.9	-6.9	7.7	5.6
	관광산업	147.1	148.2	168.7	156.6	156.7	200.9	9.6	6.5	52.7	35.6	44.3	28.3
	스포츠산업	138.5	138.2	154.4	161.5	140.3	160.8	1.8	1.3	22.6	16.3	20.5	14.6

표 3-21 | 25년 1·2분기 임금(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

		1분기			2분기		
		상용	임시·일용		상용	임시·일용	
		1인당 월평균 임금총액 (만원)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	상용 대비 (%)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	상용 대비 (%)
전체		352.1	143.7	40.8	356.3	163.9	46.0
산업	문화산업	347.2	138.8	40.0	353.1	146.5	41.5
	관광산업	398.8	156.7	39.3	399.4	200.9	50.3
	스포츠산업	304.0	140.3	46.1	304.6	160.8	52.8
종사자 규모	1~4인	264.7	121.6	46.0	267.4	139.6	52.2
	5~9인	312.2	136.2	43.6	309.0	150.8	48.8
	10~19인	311.8	153.1	49.1	324.0	174.7	53.9
	20~49인	320.2	142.9	44.6	327.6	182.7	55.8
	50~99인	357.4	157.9	44.2	360.7	188.7	52.3
	100~299인	386.8	184.3	47.6	391.3	219.3	56.0
	300인 이상	505.7	245.3	48.5	507.7	255.3	50.3

** 임시·일용근로자는 상용근로자 대비 근로시간의 편차가 크기 때문에 해석에 유의할 필요(예: 주 3일, 일 5시간씩 일하는 경우 등)

2. 근로시간

1) 전체

'25년 2분기 문화체육관광산업 전체 종사자(상용·임시·일용)
1인당 월평균 근로시간은 149.4시간으로
전년 동기 대비 0.9%(1.4시간) 감소

※ 근로시간은 통상 월력상 근로일수 증감에 영향을 받는 편으로 「관공서의 공휴일에 관한 규정」에 따른 월력상 근로일수는 **전년 동기와 동일**(24년 2분기 19일 = 25년 2분기 19일)

- (산업별 증감) 전년 동기 대비 월평균 근로시간은 관광산업(2.3%, 3.5시간), 스포츠산업(0.3%, 0.4시간)에서 증가, 문화산업(2.3%, 3.6시간)에서 감소
- (산업별 현황) 관광산업이 154.2시간으로 가장 길고, 문화산업(148.0시간), 스포츠산업(147.1시간)의 순임

그림 3-11 | 근로시간 동향(1인당 월평균)

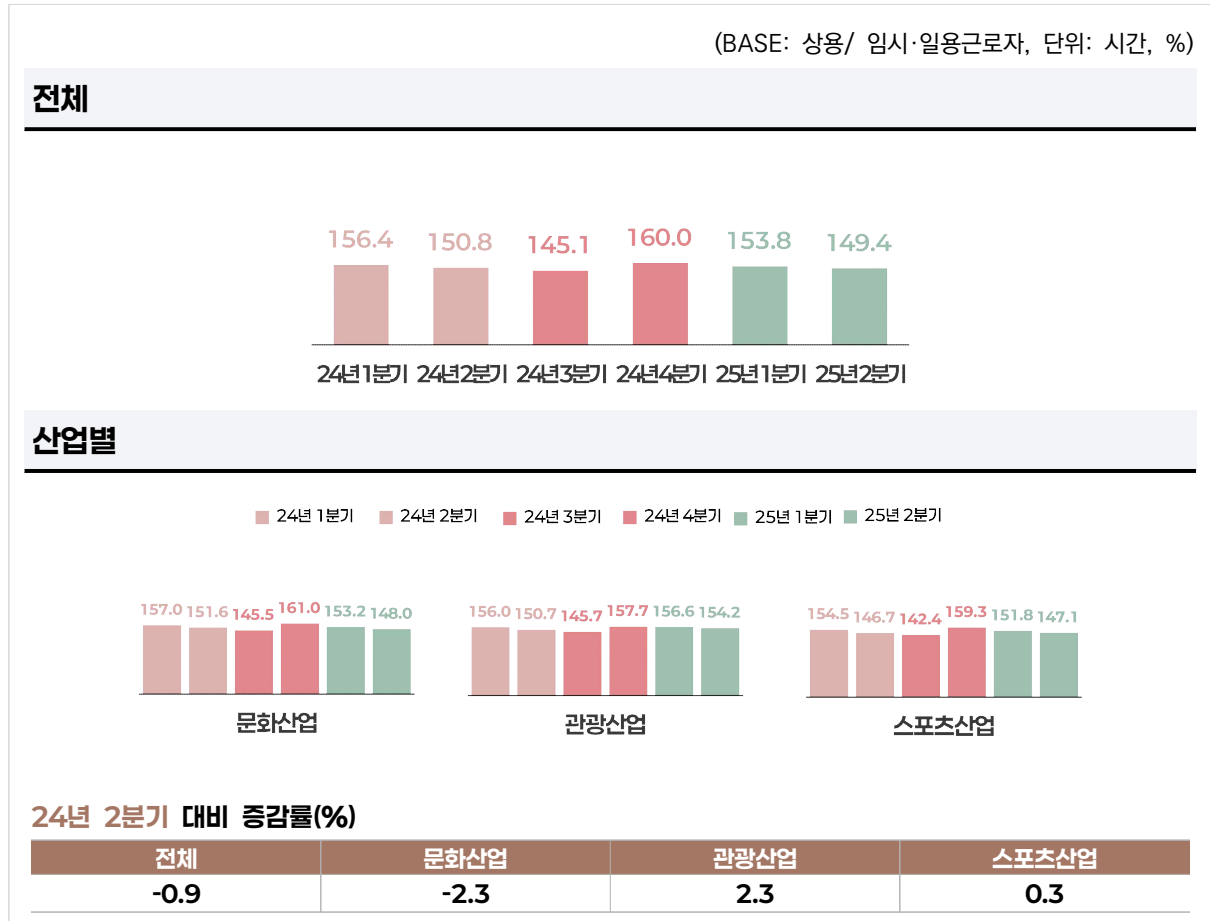


표 3-22 | 근로시간 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 시간, %)

		현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
								증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
	전체	156.4	150.8	145.1	160.0	153.8	149.4	-2.6	-1.7	-1.4	-0.9	-4.3	-2.8
산업별	문화산업	157.0	151.6	145.5	161.0	153.2	148.0	-3.8	-2.4	-3.6	-2.3	-5.1	-3.4
	관광산업	156.0	150.7	145.7	157.7	156.6	154.2	0.6	0.4	3.5	2.3	-2.4	-1.5
	스포츠산업	154.5	146.7	142.4	159.3	151.8	147.1	-2.7	-1.7	0.4	0.3	-4.7	-3.1

표 3-23 | 25년 근로시간(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 시간, %)

		1분기		2분기	
		근로자 1인당 월평균 근로시간(시간)		근로자 1인당 월평균 근로시간(시간)	
	전체	153.8		149.4	
산업	문화산업	153.2		148.0	
	관광산업	156.6		154.2	
	스포츠산업	151.8		147.1	
종사자 규모	1~4인	144.1		139.6	
	5~9인	151.6		144.9	
	10~19인	155.0		149.3	
	20~49인	156.1		149.4	
	50~99인	159.7		154.5	
	100~299인	159.7		158.3	
	300인 이상	161.4		160.5	

※ 근로시간: 상용근로자 및 임시·일용근로자 전체 근로시간을 합산하여 1인당 월평균 근로시간을 산출
 : (상용 소정 근로시간 + 상용 초과 근로시간 + 임시·일용 실제 총 근로시간) / 상용+임시·일용 종사자 수

2) 종사상지위별

상용근로자의 1인당 월평균 근로시간은 156.1시간으로 0.2%(0.3시간) 증가,
임시·일용근로자는 107.2시간으로 5.8%(5.9시간) 증가

- (산업별 증감) 상용근로자의 전년 동기 대비 월평균 근로시간은 스포츠산업(1.1%, 1.7시간), 관광산업(0.2%, 0.4시간)에서 증가, 문화산업(0.2%, 0.4시간)에서 감소
 - * 임시·일용근로자에서는 관광산업(22.1%)과 스포츠산업(12.7%)은 증가, 문화산업은 4.5% 감소
- (산업별 현황) 상용근로자의 근로시간은 관광산업(158.5시간), 스포츠산업(156.6시간), 문화산업(154.9시간)의 순임
 - * 임시·일용근로자는 관광산업(127.0시간), 스포츠산업(105.4시간), 문화산업(98.0시간)의 순임

그림 3-12 | 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)



산업별

임시·일용근로자



24년 2분기 대비 증감률(%)

상용근로자				임시·일용근로자			
전체	문화산업	관광산업	스포츠산업	전체	문화산업	관광산업	스포츠산업
0.2	-0.2	0.2	1.1	5.8	-4.5	22.1	12.7

표 3-24 | 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 시간, %)

산업별	현황	현황						증감					
		2024년				2025년		1분기		2분기			
		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	24년 1분기 대비		24년 2분기 대비		25년 1분기 대비	
		증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
	상용근로자	162.1	155.8	149.5	164.8	160.9	156.1	-1.2	-0.7	0.3	0.2	-4.8	-3.0
산업별	문화산업	161.5	155.3	149.0	164.3	159.5	154.9	-2.0	-1.3	-0.4	-0.2	-4.5	-2.9
	관광산업	163.1	158.1	151.0	165.6	163.1	158.5	0.0	0.0	0.4	0.2	-4.7	-2.9
	스포츠산업	163.4	154.9	149.4	166.4	162.7	156.6	-0.7	-0.5	1.7	1.1	-6.1	-3.8
	임시·일용근로자	101.2	101.3	101.6	113.0	103.0	107.2	1.8	1.8	5.9	5.8	4.2	4.1
산업별	문화산업	101.2	102.6	98.2	118.3	100.1	98.0	-1.1	-1.1	-4.6	-4.5	-2.1	-2.1
	관광산업	105.0	104.0	111.2	107.4	111.8	127.0	6.8	6.5	23.0	22.1	15.3	13.7
	스포츠산업	96.0	93.5	94.3	108.9	100.0	105.4	4.0	4.1	11.9	12.7	5.4	5.4

표 3-25 | 25년 1·2분기 근로시간(1인당 월평균)

(BASE: 상용/ 임시·일용근로자, 단위: 시간, %)

		1분기			2분기		
		상용	임시·일용		상용	임시·일용	
		근로시간	근로시간	상용 대비 (%)	근로시간	근로시간	상용 대비 (%)
전체		160.9	103.0	64.0	156.1	107.2	68.7
산업	문화산업	159.5	100.1	62.8	154.9	98.0	63.2
	관광산업	163.1	111.8	68.5	158.5	127.0	80.2
	스포츠산업	162.7	100.0	61.5	156.6	105.4	67.3
종사자 규모	1~4인	156.4	91.8	58.7	151.8	94.7	62.4
	5~9인	162.2	97.5	60.1	155.8	99.9	64.1
	10~19인	162.4	106.9	65.8	155.1	115.4	74.4
	20~49인	163.2	100.8	61.8	153.5	122.5	79.8
	50~99인	163.9	116.8	71.3	157.1	119.6	76.1
	100~299인	161.9	134.8	83.3	160.1	131.8	82.3
	300인 이상	162.0	146.7	90.5	161.3	143.4	88.9

※ 상용근로자의 근로시간: 상용근로자의 전체 근로시간을 합산하여 1인당 월평균 근로시간으로 산출
 : (상용 소정 근로시간 + 상용 초과 근로시간) / 상용근로자 수

CHAPTER

부록

설문지





2025년 1분기 문화체육관광 일자리 현황 조사

안녕하십니까?

귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

한국문화관광연구원은 문화·관광 분야의 조사·연구를 통해 정책 개발 및 정책 대안을 제시하고 문화관광산업 육성을 위한 지원을 담당하고 있는 문화체육관광부 산하기관입니다.

문화체육관광부와 한국문화관광연구원에서는 문화체육관광 분야를 모두 아우르는 일자리 통계를 생산하여 국정과제인 일자리 창출 정책 지원 및 문화체육관광 산업 육성을 위한 기초자료로 활용하고자 합니다.

본 조사는 통계법 제17조 및 제18조에 따라 국가에서 승인받은 통계(제113025호)로서 응답하신 내용은 통계법 제33조 및 제34조에 따라 엄격히 보호되며, 통계작성 목적 외 다른 용도로 사용되지 않습니다.

잠시만 시간을 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2025년 5월

● 주관 기관



문화체육관광부



한국문화관광연구원

● 조사 기관



HanKook Research

● 조사 문의

한국문화관광연구원 데이터정책본부 데이터전략실
장선녀 책임전문위원(02-2669-8955, snchang2020@kcti.re.kr)

여론조사 사업1본부
김재현 수석(02-3014-0910, kimjh@hrc.co.kr)

2025년 1분기(2025.1.1.~2025.3.31) 기준으로 응답해 주십시오.

- 이 조사표에는 당해 사업체의 실적만을 기입합니다. 동일 기업 내에 본사공장영업소 등이 별도로 있는 경우 본사에서 회계를 통합하여 처리하고 있더라도 당해 사업체의 실적만을 분리하여 작성합니다.
- 종사상 지위 등을 고려한 내용 작성이 필요하여 사업체의 경영 및 인사현황을 충분히 인지하고 있는 대표자 또는 경영/총무/인사부서의 담당자께서 응답하여 주십시오.

★ 조사원 기재

조사원 ID	★모집단 ID	★사업체 고유ID
--------	---------	-----------

1. 사업체 일반현황

사업체명	전화번호			
대표자명	대표자 성별 ① 남 ② 여			
소재지	도로명: ()시/도 ()시/군/구 ()읍/면 도로명/건물번호()			
	지 번: ()시/도 ()시/군/구 ()동/읍/면 ()			
홈페이지 주소: http://_____				
설립연도	_____년			
조직형태	①개인사업체	법인 형태	자본금	
	②회사법인			① 단독사업체
	③회사외 법인			② 본사, 본점 등
	④비법인단체			③ 공장, 지사(지점), 영업소 등
	⑤국가·지방자치단체			
매출액 (25년 1분기 기준)	백만원	주사업	업종 번호 (산업 분류 체계 참고)	

※ 문화체육관광산업 분류 체계

산업	번호	업종	산업	번호	업종
문화	101	출판산업	관광	201	관광 소핑업(도매업 제외)
	102	만화산업		202	관광 운수업
	103	음악산업		203	관광 숙박업
	104	영화산업		204	관광 음식점 및 주점업
	105	게임산업		205	여행사 및 여행 보조 서비스업
	106	애니메이션산업		206	국제회의업
	107	방송산업		207	문화, 오락 및 레저 스포츠사업
	108	광고산업		208	카지노업
	109	캐릭터산업	스포츠	301	스포츠시설업
	110	지식정보산업		302	스포츠 용품업
	111	콘텐츠솔루션산업		303	스포츠 서비스업
	112	공연산업			
	114	미술산업			
	115	공예산업			

1-1. 문화체육관광 관련 사업 비중(매출액 기준)

- ① (업종) 당해 사업체에서 수행하고 있는 문화체육관광 관련 업종을 보기카드를 참조하여 기재
- ② (주사업 품목 및 서비스) 문화체육관광 관련 업종별 생산/판매하는 품목이나 제공하는 서비스를 기재
- ③ (매출액 비중) 전체 매출액 중 각 업종이 차지하는 매출액 비중을 기재, 문화체육관광사업과 관련이 없는 업종의 매출액 비중은 '기타'란에 작성, ①+②+③+④+⑤+기타 = 100%가 되어야 함

① 문화체육관광 관련 업종	업종 번호 (1산업 분류 체계 참고)	② 주사업 품목 및 서비스 무엇을 가지고, 어떤 방법으로 무엇을 생산·제공하는가	③ 매출액 비중
업종①			%
업종②			%
업종③			%
업종④			%
업종⑤			%
문화체육관광 외 업종(기타)			%
합계(①+②+③+④+⑤+기타)			100%

2. 종사자 현황

- ① 자영업자: 사업체를 소유하며 자신의 책임 하에 직접 경영하는 자
- ② 무급가족 종사자: 자영업자의 가족이나 친인척 중 임금을 받지 않고 무보수로 사업체의 업무를 돕는 자로서 해당 사업체 정규 근로시간의 1/3 이상을 근무하는 자
- ③ 상용근로자: 고용계약기간이 1년 이상인 근로자 또는 고용계약기간이 정해지지 않고 정규직원으로 일하는 자
- ④ 임시·일용근로자: 고용계약기간이 1년 미만인 근로자
- ⑤ 기타: 프리랜서, 특수형태근로종사자 등으로 자영업자, 무급가족 종사자, 상용·임시·일용근로자로 분류되지 않은 종사자

종사자에 포함되는 경우	종사자에 제외되는 경우
<input type="checkbox"/> 해당 사업체에서 급여가 지급되는 경우 - 본점, 지사, 지점, 영업소, 공장 등 연관된 다른 사업체로 파견 나간 사람 - 용역을 준 업체에 나가서 일하는 사람 <input type="checkbox"/> 단기 병가자 및 휴가자 <input type="checkbox"/> 외국인 근로자	<input type="checkbox"/> 해당 사업체에서 급여가 지급되지 않는 경우 - 소속 외 근로자(파견, 용역) 제외 · 본점, 지사, 지점, 영업소, 공장 등 연관된 다른 사업체에서 파견 나온 사람 · 용역업체에서 파견 나와 일하는 사람(청소부, 경비원 등) <input type="checkbox"/> 장기 휴직자(3개월 이상)

조직형태 ①개인사업체만 응답

2025년 3월 마지막 영업일 기준

구분		전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	장애인 근로자	외국인 근로자 ²⁾
종사상 지위별 인력 총계 ¹⁾		명	명	명	명	명
종사상 지위별	상용 근로자	명	명	/	/	/
	임시·일용 근로자	명	명			
	기타 종사자	명	명			
	자영업자	명	명			
	무급가족종사자	명	명			
파견/용역 근로자 (고용 관계가 아닌 소속 외 근로자)		명	명			

- 1) '종사상 지위별 인력 총계'는 타 사업체로부터 지원을 받은 근로자는 제외하고 기입
- 2) 대한민국의 국적을 가지지 아니한 사람으로서 국내에 소재하고 있는 사업 또는 사업장에서 임금을 목적으로 근로를 제공하고 있거나 제공하려는 사람(외국인근로자의 고용 등에 관한 법률 제2조)

조직형태 ②회사법인 ~ ⑤국가지방자치단체 응답

2025년 3월 마지막 영업일 기준

구분		전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	장애인 근로자	외국인 근로자 ²⁾
종사상 지위별 인력 총계 ¹⁾		명	명	명	명	명
종사상 지위별	상용 근로자	명	명	/	/	/
	임시·일용 근로자	명	명			
	기타 종사자	명	명			
파견/용역 근로자 (고용 관계가 아닌 소속 외 근로자)		명	명			

- 1) '종사상 지위별 인력 총계'는 타 사업체로부터 지원을 받은 근로자는 제외하고 기입
- 2) 대한민국의 국적을 가지지 아니한 사람으로서 국내에 소재하고 있는 사업 또는 사업장에서 임금을 목적으로 근로를 제공하고 있거나 제공하려는 사람(외국인근로자의 고용 등에 관한 법률 제2조)

3. 임금에 관한 사항

2025년 3월 급여계산기간 기준, 외국인 근로자 포함, 장기휴직자와 파견·용역 근로자는 제외

구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	월 임금총액 ³⁾ (세금 공제전)	
		근로자 1인당 총계가 아닌 실제 임금이 지급된 근로자 전체의 총계임	만원
상용 근로자	명		만원
임시/일용 근로자	명		만원

2) 임금총액 : 명칭과 관계없이 근로의 대가로 근로자에게 지급한 금액

4. 근로시간에 관한 사항

- 근로자 1인당 총계가 아닌 **임금이 지급된 근로자의 총계를 작성**
- 다음 페이지의 보기카드를 참고하여 작성
 ※ 3월의 소정근로일수: 주5일제(20)일 / 주6일제 (24)일

2025년 3월 급여계산 기간 기준, 외국인 근로자 포함, 장기휴직자와 파견·용역 근로자는 제외			
구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	실제 근로시간 총계4)	초과근로시간5)
			실제 근로시간 중 연장/휴일 근로시간 총계
상용 근로자	명	시간	시간
임시/일용 근로자	명	실제 근로시간 총계6)	
		시간	

- 근로시간에 대한 아래의 산출식을 참조하여 작성 부탁드립니다.(보기카드 참조)
- 사업체의 2025년 3월 급여계산 기간의 근태기록을 참고하여 작성 부탁드립니다.

4) **실제근로시간**: 상용근로자가 출근하여 실제로 근로한 시간의 총계(소정근로시간 + 초과근로시간)

소정근로시간: 소정근로일에 업무 개시와 종료시각 사이 근로시간의 총수(휴게시간 제외)를 기재
 근로시간이 다른 근로자의 소정근로시간보다 짧은 시간제근로자(정규직)가 있다면, 총계 산정 시 반영
실제 임금이 지급된 근로자 수 * 3월 소정근로일수 * 1일 소정근로시간

- 예1) 임금이 지급된 상용근로자 10명의 3월 소정(의무)근로일수가 20일, 1일 소정근로시간이 8시간인 경우 (09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외), 총 1,600시간 기재
 $10명 * 20일(3월 소정근로일수) * 8시간(1일 소정근로시간) = 총 1,600시간$
- 예2) 임금이 지급된 상용근로자 5명의 3월 소정근로일수가 20일, 이 중 4명은 소정근로시간이 8시간인 경우 (09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외)이고, 나머지 1명은 시간제근로자(정규직)로 소정근로시간이 5시간인 경우(13:00~18:00), 총 740시간 기재
 $[4명 * 20일(3월 소정(의무)근로일수) * 8시간(소정근로시간)] + [1명 * 20일(3월 소정(의무)근로일수) * 5시간(소정근로시간)] = 총 740시간$
 ※ 주 6일 근무자는 3월 소정근로일수를 24일로 적용하여 산출

5) **초과근로시간**: 임금 지급 여부와 관계없이, 소정근로시간 이외의 시간(연장근로시간, 휴일근로시간)에 실제로 근로한 시간의 총계를 기재

- 예) 홍길동은 3월에 초과근무를 1회(총 3시간), 고길동은 휴일근무 1회(총 2시간), 박지성은 1회(총 6시간)을 한 경우
 3시간 + 2시간 + 6시간 = 총 11시간

6) **임시일용 근로자의 근로시간**: 임시일용 근로자가 사업체에 출근하여 실제로 근로한 시간의 총계를 기재

- 2025년 1분기(2025. 3. 31) 기준 귀사의 **근로시간 제도에** 대해 작성해 주세요

주52시간 근무제를 도입하고 있습니까?	① 예	② 아니오
유연근로시간제를 도입하고 있습니까?	① 예	② 아니오

※ 유연근로시간제

- 유연근로시간제는 통상의 근무시간·근무일을 변경하거나 근로자와 사용자가 근로시간이나 근로장소 등을 선택·조정하여 일과 생활을 조화롭게 하고, 인력활용의 효율성을 높일 수 있는 제도입니다.

유형	내용
① 탄력적 근로시간제	일이 많은 주(일)의 근로시간을 늘리는 대신 다른 주(일)의 근로시간을 줄여 평균적으로 법정근로시간(주 40시간) 내로 근로시간을 맞추는 근무제도 * 단위기간에 따라 3가지 유형 있음(2주 이내 / 3개월 이내 / 3개월 초과 6개월 이내)
② 선택적 근로시간제	일정기간(1개월 이내, 단 신상품 또는 신기술의 연구개발 업무는 3개월 이내)의 단위로 정해진 총 근로시간 범위 내에서 업무의 시작 및 종료시각, 1일의 근로시간을 근로자가 자율적으로 결정할 수 있도록 하되, 평균적으로 법정근로시간(1주 40시간) 내로 맞추는 제도
③ 사업장 밖 간주근로시간제	출장 등 사유로 근로시간의 전부 또는 일부를 사업장 밖에서 근로하여 근로시간을 산정하기 어려운 경우에 소정근로시간, 업무수행에 통상 필요한 시간, 근로자대표와 서면합의한 시간을 근로한 것으로 인정하는 제도
④ 재량근로시간제	업무의 성질에 비추어 업무수행 방법을 근로자의 재량에 위임할 필요가 있는 업무로서 시행령 및 고시로 규정된 업무에 대해서는 사용자가 근로자대표와 서면합의로 정한 근로시간을 근로한 것으로 인정하는 제도 ※ 재량근로제 대상 업무(고용노동부 재량간주근로시간제 운영 가이드 2019.7.31. 기준) ① 신상품·신기술의 연구개발이나 인문사회과학·자연과학분야의 연구 업무 ② 정보처리시스템의 설계 또는 분석 업무 ③ 신문, 방송 또는 출판 사업에서의 기사의 취재, 편성, 또는 편집 업무 ④ 의복·실내장식·공업제품·광고 등의 디자인 또는 고안 업무 ⑤ 방송 프로그램·영화 등의 제작 사업에서의 프로듀서나 감독 업무 ⑥ 회계·법률사건·납세·법무·노무관리·특허·감정평가·금융투자분석·투자자산운용 등의 사무에 있어 타인의 위임·위촉을 받아 상담·조언·감정 또는 대행을 하는 업무

◎ 특이사항

종사자, 임금, 근로시간, 근로일수 관련 응답자가 이야기 한 것을 모두 기재해주세요.

◎ 응답자 정보

성명		근무부서	
직책		핸드폰 번호	
이메일		팩스번호	

설문에 참여해 주셔서 고맙습니다.☺



2025년 2분기 문화체육관광 일자리 현황 조사

안녕하십니까?

귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

한국문화관광연구원은 문화·관광 분야의 조사·연구를 통해 정책 개발 및 정책 대안을 제시하고 문화관광산업 육성을 위한 지원을 담당하고 있는 문화체육관광부 산하기관입니다.

문화체육관광부와 한국문화관광연구원에서는 문화체육관광 분야를 모두 아우르는 일자리 통계를 생산하여 국정과제인 일자리 창출 정책 지원 및 문화체육관광 산업 육성을 위한 기초자료로 활용하고자 합니다.

본 조사는 통계법 제17조 및 제18조에 따라 국가에서 승인받은 통계(제113025호)로서 응답하신 내용은 통계법 제33조 및 제34조에 따라 엄격히 보호되며, 통계작성 목적 외 다른 용도로 사용되지 않습니다.

잠시만 시간을 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2025년 7월

● 주관 기관



문화체육관광부



한국문화관광연구원

● 조사 기관



HanKook Research

● 조사 문의

한국문화관광연구원 데이터정책본부 데이터전략실
장선녀 책임전문위원(02-2669-8955, snchang2020@kcti.re.kr)

여론조사 사업1본부
김재현 수석(02-3014-0910, kimjh@hrc.co.kr)

2025년 2분기(2025.4.1.~2025.6.30) 기준으로 응답해 주십시오.

- 이 조사표에는 당해 사업체의 실적만을 기입합니다. 동일 기업 내에 본사공장영업소 등이 별도로 있는 경우 본사에서 회계를 통합하여 처리하고 있더라도 당해 사업체의 실적만을 분리하여 작성합니다.
- 종사상 지위 등을 고려한 내용 작성이 필요하여 사업체의 경영 및 인사현황을 충분히 인지하고 있는 대표자 또는 경영/총무/인사부서의 담당자께서 응답하여 주십시오.

★ 조사원 기재

조사원 ID	★모집단 ID	★사업체 고유ID
--------	---------	-----------

1. 사업체 일반현황

사업체명	전화번호			
대표자명	대표자 성별 ① 남 ② 여			
소재지	도로명: ()시/도 ()시/군/구 ()읍/면 도로명/건물번호()			
	지 번: ()시/도 ()시/군/구 ()동/읍/면 ()			
홈페이지 주소: http://_____				
설립연도	_____년			
조직형태	①개인사업체	법인 형태	자본금	
	②회사법인			① 단독사업체
	③회사외 법인			② 본사, 본점 등
	④비법인단체			③ 공장, 지사(지점), 영업소 등
	⑤국가·지방자치단체			
백만원	주사업	업종 번호 (산업 분류 체계 참고)		

매출액 (25년 2분기 기준)

※ 문화체육관광산업 분류 체계

산업	번호	업종	산업	번호	업종
문화	101	출판산업	관광	201	관광 소핑업(도매업 제외)
	102	만화산업		202	관광 운수업
	103	음악산업		203	관광 숙박업
	104	영화산업		204	관광 음식점 및 주점업
	105	게임산업		205	여행사 및 여행 보조 서비스업
	106	애니메이션산업		206	국제회의업
	107	방송산업		207	문화, 오락 및 레저 스포츠사업
	108	광고산업		208	카지노업
	109	캐릭터산업	스포츠	301	스포츠시설업
	110	지식정보산업		302	스포츠 용품업
	111	콘텐츠솔루션산업		303	스포츠 서비스업
	112	공연산업			
	114	미술산업			
	115	공예산업			

1-1. 문화체육관광 관련 사업 비중(매출액 기준)

- ① (업종) 당해 사업체에서 수행하고 있는 문화체육관광 관련 업종을 보기카드를 참조하여 기재
- ② (주사업 품목 및 서비스) 문화체육관광 관련 업종별 생산/판매하는 품목이나 제공하는 서비스를 기재
- ③ (매출액 비중) 전체 매출액 중 각 업종이 차지하는 매출액 비중을 기재, 문화체육관광사업과 관련이 없는 업종의 매출액 비중은 '기타'란에 작성, ①+②+③+④+⑤+기타 = 100%가 되어야 함

① 문화체육관광 관련 업종	업종 번호 (1산업 분류 체계 참고)	② 주사업 품목 및 서비스 무엇을 가지고, 어떤 방법으로 무엇을 생산·제공하는가	③ 매출액 비중
업종①			%
업종②			%
업종③			%
업종④			%
업종⑤			%
문화체육관광 외 업종(기타)			%
합계(①+②+③+④+⑤+기타)			100%

2. 종사자 현황

- ① 자영업자: 사업체를 소유하며 자신의 책임 하에 직접 경영하는 자
- ② 무급가족 종사자: 자영업자의 가족이나 친인척 중 임금을 받지 않고 무보수로 사업체의 업무를 돕는 자로서 해당 사업체 정규 근로시간의 1/3 이상을 근무하는 자
- ③ 상용근로자: 고용계약기간이 1년 이상인 근로자 또는 고용계약기간이 정해지지 않고 정규직원으로 일하는 자
- ④ 임시·일용근로자: 고용계약기간이 1년 미만인 근로자
- ⑤ 기타: 프리랜서, 특수형태근로종사자 등으로 자영업자, 무급가족 종사자, 상용·임시·일용근로자로 분류되지 않은 종사자

종사자에 포함되는 경우	종사자에 제외되는 경우
<input type="checkbox"/> 해당 사업체에서 급여가 지급되는 경우 - 본점, 지사, 지점, 영업소, 공장 등 연관된 다른 사업체로 파견 나간 사람 - 용역을 준 업체에 나가서 일하는 사람 <input type="checkbox"/> 단기 병가자 및 휴가자 <input type="checkbox"/> 외국인 근로자	<input type="checkbox"/> 해당 사업체에서 급여가 지급되지 않는 경우 - 소속 외 근로자(파견, 용역) 제외 · 본점, 지사, 지점, 영업소, 공장 등 연관된 다른 사업체에서 파견 나온 사람 · 용역업체에서 파견 나와 일하는 사람(청소부, 경비원 등) <input type="checkbox"/> 장기 휴직자(3개월 이상)

조직형태 ①개인사업체만 응답

2025년 6월 마지막 영업일 기준

구분		전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	장애인 근로자	외국인 근로자 ²⁾
종사상 지위별 인력 총계 ¹⁾		명	명	명	명	명
종사상 지위별	상용 근로자	명	명	/	/	/
	임시·일용 근로자	명	명			
	기타 종사자	명	명			
	자영업자	명	명			
	무급가족종사자	명	명			
파견/용역 근로자 (고용 관계가 아닌 소속 외 근로자)		명	명			

- 1) '종사상 지위별 인력 총계'는 타 사업체로부터 지원을 받은 근로자는 제외하고 기입
- 2) 대한민국의 국적을 가지지 아니한 사람으로서 국내에 소재하고 있는 사업 또는 사업장에서 임금을 목적으로 근로를 제공하고 있거나 제공하려는 사람(외국인근로자의 고용 등에 관한 법률 제2조)

조직형태 ②회사법인 ~ ⑤국가지방자치단체 응답

2025년 6월 마지막 영업일 기준

구분		전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	장애인 근로자	외국인 근로자 ²⁾
종사상 지위별 인력 총계 ¹⁾		명	명	명	명	명
종사상 지위별	상용 근로자	명	명	/	/	/
	임시·일용 근로자	명	명			
	기타 종사자	명	명			
파견/용역 근로자 (고용 관계가 아닌 소속 외 근로자)		명	명			

- 1) '종사상 지위별 인력 총계'는 타 사업체로부터 지원을 받은 근로자는 제외하고 기입
- 2) 대한민국의 국적을 가지지 아니한 사람으로서 국내에 소재하고 있는 사업 또는 사업장에서 임금을 목적으로 근로를 제공하고 있거나 제공하려는 사람(외국인근로자의 고용 등에 관한 법률 제2조)

3. 임금에 관한 사항

2025년 6월 급여계산기간 기준, 외국인 근로자 포함, 장기휴직자와 파견·용역 근로자는 제외

구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	월 임금총액 ³⁾ (세금 공제전)	
		근로자 1인당 총계가 아닌 실제 임금이 지급된 근로자 전체의 총계임	만원
상용 근로자	명		만원
임시/일용 근로자	명		만원

2) 임금총액 : 명칭과 관계없이 근로의 대가로 근로자에게 지급한 금액

4. 근로시간에 관한 사항

- 근로자 1인당 총계가 아닌 **임금이 지급된 근로자의 총계를 작성**
- 다음 페이지의 보기카드를 참고하여 작성
 ※ 6월의 소정근로일수: 주5일제(19)일 / 주6일제 (23)일

2025년 6월 급여계산 기간 기준, 외국인 근로자 포함, 장기휴직자와 파견·용역 근로자는 제외			
구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	실제 근로시간 총계 ⁴⁾	초과근로시간 ⁵⁾
			실제 근로시간 중 연장/휴일 근로시간 총계
상용 근로자	명	시간	시간
임시/일용 근로자	명	실제 근로시간 총계⁶⁾	
		시간	

- 근로시간에 대한 아래의 산출식을 참조하여 작성 부탁드립니다.(보기카드 참조)
- 사업체의 2025년 6월 급여계산 기간의 근태기록을 참고하여 작성 부탁드립니다.

4) **실제근로시간**: 상용근로자가 출근하여 실제로 근로한 시간의 총계(소정근로시간 + 초과근로시간)

소정근로시간: 소정근로일에 업무 개시와 종료시각 사이 근로시간의 총수(휴게시간 제외)를 기재
 근로시간이 다른 근로자의 소정근로시간보다 짧은 시간제근로자(정규직)가 있다면, 총계 산정 시 반영
실제 임금이 지급된 근로자 수 * 6월 소정근로일수 * 1일 소정근로시간

- 예1) 임금이 지급된 상용근로자 10명의 6월 소정(의무)근로일수가 19일, 1일 소정근로시간이 8시간인 경우 (09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외), 총 1,520시간 기재
 $10명 * 19일(6월 소정근로일수) * 8시간(1일 소정근로시간) = 총 1,520시간$
- 예2) 임금이 지급된 상용근로자 5명의 6월 소정근로일수가 19일, 이 중 4명은 소정근로시간이 8시간인 경우 (09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외)이고, 나머지 1명은 시간제근로자(정규직)로 소정근로시간이 5시간인 경우(13:00~18:00), 총 703시간 기재
 $[4명 * 19일(6월 소정(의무)근로일수) * 8시간(소정근로시간)] + [1명 * 19일(6월 소정(의무)근로일수) * 5시간(소정근로시간)] = 총 703시간$
 ※ 주 6일 근무자는 6월 소정근로일수를 23일로 적용하여 산출

5) **초과근로시간**: 임금 지급 여부와 관계없이, 소정근로시간 이외의 시간(연장근로시간, 휴일근로시간)에 실제로 근로한 시간의 총계를 기재

- 예) 홍길동은 6월에 초과근무를 1회(총 3시간), 고길동은 휴일근무 1회(총 2시간), 박지성은 1회(총 6시간)을 한 경우
 3시간 + 2시간 + 6시간 = 총 11시간

6) **임시일용 근로자의 근로시간**: 임시일용 근로자가 사업체에 출근하여 실제로 근로한 시간의 총계를 기재

- 2025년 2분기(2025. 6. 30) 기준 귀사의 **근로시간 제도에** 대해 작성해 주세요

주52시간 근무제를 도입하고 있습니까?	① 예	② 아니오
유연근로시간제를 도입하고 있습니까?	① 예	② 아니오

※ 유연근로시간제

- 유연근로시간제는 통상의 근무시간·근무일을 변경하거나 근로자와 사용자가 근로시간이나 근로장소 등을 선택·조정하여 일과 생활을 조화롭게 하고, 인력활용의 효율성을 높일 수 있는 제도입니다.

유형	내용
① 탄력적 근로시간제	일이 많은 주(일)의 근로시간을 늘리는 대신 다른 주(일)의 근로시간을 줄여 평균적으로 법정근로시간(주 40시간) 내로 근로시간을 맞추는 근무제도 * 단위기간에 따라 3가지 유형 있음(2주 이내 / 3개월 이내 / 3개월 초과 6개월 이내)
② 선택적 근로시간제	일정기간(1개월 이내, 단 신상품 또는 신기술의 연구개발 업무는 3개월 이내)의 단위로 정해진 총 근로시간 범위 내에서 업무의 시작 및 종료시각, 1일의 근로시간을 근로자가 자율적으로 결정할 수 있도록 하되, 평균적으로 법정근로시간(1주 40시간) 내로 맞추는 제도
③ 사업장 밖 간주근로시간제	출장 등 사유로 근로시간의 전부 또는 일부를 사업장 밖에서 근로하여 근로시간을 산정하기 어려운 경우에 소정근로시간, 업무수행에 통상 필요한 시간, 근로자대표와 서면합의한 시간을 근로한 것으로 인정하는 제도
④ 재량근로시간제	업무의 성질에 비추어 업무수행 방법을 근로자의 재량에 위임할 필요가 있는 업무로서 시행령 및 고시로 규정된 업무에 대해서는 사용자가 근로자대표와 서면합의로 정한 근로시간을 근로한 것으로 인정하는 제도 ※ 재량근로제 대상 업무(고용노동부 재량간주근로시간제 운영 가이드 2019.7.31. 기준) ① 신상품·신기술의 연구개발이나 인문사회과학·자연과학분야의 연구 업무 ② 정보처리시스템의 설계 또는 분석 업무 ③ 신문, 방송 또는 출판 사업에서의 기사의 취재, 편성, 또는 편집 업무 ④ 의복·실내장식·공업제품·광고 등의 디자인 또는 고안 업무 ⑤ 방송 프로그램·영화 등의 제작 사업에서의 프로듀서나 감독 업무 ⑥ 회계·법률사건·납세·법무·노무관리·특허·감정평가·금융투자분석·투자자산운용 등의 사무에 있어 타인의 위임·위촉을 받아 상담·조언·감정 또는 대행을 하는 업무

◎ 특이사항

종사자, 임금, 근로시간, 근로일수 관련 응답자가 이야기 한 것을 모두 기재해주세요.

◎ 응답자 정보

성명		근무부서	
직책		핸드폰 번호	
이메일		팩스번호	

설문에 참여해 주셔서 감사합니다.☺

2025년 상반기 문화체육관광 일자리 현황 조사 결과보고서

주 관 기 관 : 문화체육관광부

전 담 기 관 : 한국문화관광연구원

장선녀 책임전문위원
권태일 선임연구위원
오서경 차석전문위원
전재학 연구원

조 사 기 관 : (주)한국리서치

정관철 부서장
김재현 수석
김지윤 프로

발 행 일 : 2025년 11월

발 행 처 : 문화체육관광부

주 소 : 30119 세종특별자치시 갈매로 388 정부세종청사 15동

홈 페이지 : <https://www.mcst.go.kr>

* 본 보고서의 내용을 가공·인용할 때에는 반드시 문화체육관광부·
한국문화관광연구원의 조사 결과임을 밝혀주시기 바랍니다.

